

## CONCEPÇÃO DE PROFESSORES DE CIÊNCIAS SOBRE<sup>1</sup> LUDICIDADE

Franciane Silva Lima <sup>2</sup>  
Andréa Martins Cantanhede <sup>3</sup>

### RESUMO

No ensino de Ciências percebe-se as dificuldades dos estudantes em compreender e associar os conteúdos científicos à realidade cotidiana. Surge então, a necessidade de inserir estratégias diversificadas de ensino na prática docente. Deste modo, o lúdico tem um papel relevante no processo de ensino e aprendizagem, e contribui no desenvolvimento holístico do educando por destacar as características singulares dos alunos em uma atividade lúdica. Desta forma, o trabalho teve o objetivo de investigar as concepções dos professores que lecionam Ciências acerca do lúdico e seu uso na prática docente em escolas de nível fundamental maior, no município de Chapadinha-MA. A pesquisa é de cunho qualitativo e foram aplicadas entrevistas semiestruturadas com 17 professores, sendo realizado a análise de conteúdo proposto por Bardin. Os professores têm uma concepção de lúdico que não se resume a jogos, brinquedos e brincadeiras e acreditam ser uma metodologia indispensável a sua prática, apesar de alguns não utilizarem. Apenas sete professores utilizam o lúdico em suas aulas, os demais justificam as dificuldades como falta de materiais pedagógicos e laboratórios de Ciências, indisciplina dos alunos, sala superlotadas, ausência de formação específica na área e de formação continuada. Desta forma, a busca por estratégias diversificadas, como o lúdico, é essencial para promover as competências, habilidades e o ensino-aprendizagem dos alunos de forma dinâmica, interativa e atrativa.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências. Prática docente. Lúdico. Metodologia de Ensino

### INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade em constante mudança, conseqüentemente, o professor necessita inovar, buscar novos conhecimentos de forma a transformar, aperfeiçoar ou adaptar a sua forma de pensar e agir diante do ofício. Com o bombardeamento de informação, demanda de nós, educadores, revermos pensamentos, concepções e formações iniciais e continuadas com intuito de melhorar o processo de ensino e aprendizagem. E no cerne da questão surge a preocupação em ensinar os conteúdos escolares e despertar o interesse, de forma a fortalecer a autoestima de professores e estudantes, e acreditar que todos podem aprender com prazer e alegria no desenvolvimento das atividades de Ciências. O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas para despertar no estudante o desejo de aprender.

<sup>1</sup> Pesquisa de mestrado financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES);

<sup>2</sup> Mestra em Ensino de Ciência e Matemática pela Universidade Federal do Maranhão- UFMA, lima.franciane86@gmail.com;

<sup>3</sup> Doutora em Genética, Conservação e Biologia Evolutiva pelo Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia-INPA e Professora associada da Universidade Federal do Maranhão – UFMA.

Diante disso, precisamos (re) pensar o ensino de Ciências Naturais, especialmente o ensino fundamental, e a maneira como está sendo conduzido nas escolas. A prática docente precisa instigar a mobilização da atividade intelectual, apresentando um sentido ao aprender, a partir de interesses internos do educando, onde a escola e a prática docente articulem o saber e o prazer, e para isso, as condições institucionais são imprescindíveis proporcionando condições de trabalho e prazer no desenvolvimento da atividade do professor (TARDIF, 2014).

No ensino de Ciências, percebe-se as dificuldades que os alunos têm em compreender e associar os conteúdos à realidade, em que não conseguem relacionar o conhecimento científico a sua vida cotidiana (REGINALDO; SHEID; GULLICH, 2012).

Ensinar ciências é possibilitar o aluno a desenvolver, por meios próprios, o caminho para chegar a resolução de problemas encontrados ao longo do processo de ensino e aprendizagem, oferecendo subsídios para que possam ser autores de seu aprendizado, mas para isso, o professor deve deixar de ser um mero reproduzidor de conhecimento e ser um investigador das ideias e experiências supracitadas por seus alunos (KNECHTEL; BRANCALHÃO, 2008).

Piaget (1949, p.39 apud MUNARI, 2010, p. 18) relata que,

Não se aprende a experimentar simplesmente vendo o professor experimentar, ou dedicando-se a exercícios já previamente organizados: só se aprende a experimentar, tateando, por si mesmo, trabalhando ativamente, ou seja, em liberdade e dispondo de todo o tempo necessário.

Para atingir os objetivos propostos por meio de uma atividade lúdica é necessário a inserção de ações desafiadoras que proporcionem o interesse do aluno de forma a participar, interagir e racionar, que diante disso, estará contribuindo para a construção do conhecimento (FREITAS; SAVI, 2015).

Diante disso, o lúdico possibilitar uma aproximação ao conhecimento científico, é um agente relevante dos processos escolares, desenvolvendo conceitos, resolução de problemas e suprir necessidades de adolescentes, considerado uma estratégia de ensino independente de série, faixa etária do aluno, recursos, linguagem, necessitando apenas adequação ao melhor contexto e público (KNECHTEL; BRANCALHÃO, 2008).

O professor deve propor situações e espaços para a inserção do lúdico propiciando uma relação entre os conteúdos, os jogos e os conhecimentos prévios, além de suas capacidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas, levando uma inter-relação em conhecimentos de áreas diversas do conhecimento. O jogo relaciona a vida em sociedade do indivíduo, levando-o a um conhecimento mais concreto e real (RODRIGUES, 2013). Entretanto, é necessária atenção ao seu planejamento segundo Rolloff (2009, p. 04),

As aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas “brincar” com estes alunos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula. A atividade intelectual não pode ser separada do funcionamento total do organismo. O corpo e o aprendizado intelectual fazem parte de um todo, através do qual o aluno irá compreender o meio, trocar informações e adquirir experiências. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. Brinca-se ensinando valores e, após, usa-se este momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que estudaremos nesta aula e a relação disto com a brincadeira anterior. O aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros.

Para trabalhar com atividades lúdicas é preciso organizar e utilizar uma avaliação continua no processo de ensino e aprendizagem, e para isso é essencial o planejamento para assim, listar os objetivos e metas a serem alcançadas e conseguir direcionar e dar significado as atividades, como também observar o público alvo, a faixa etária dos alunos e a quantidade de participantes, os materiais a serem utilizados nas aulas precisam ser organizados, preparados e produzidos previamente, o ambiente a ser desenvolvido a atividade, o espaço, o tempo de cada aula, e ao término de cada atividade propor um momento de reflexão e análise da prática, para identificar os aspectos positivos e negativos com intuito de melhorar o que não deu certo e diagnosticar os conhecimentos que os alunos conseguiram adquirir (KNECHTEL; BRANCAHÃO, 2008).

O ensino por meio do lúdico deve proporcionar um momento de felicidade e prazer no ambiente escolar independente da fase da vida, levando o aluno a apropriar-se melhor do conteúdo e uma rotina mais agradável na escola (ROLLOFF, 2009).

No processo de aprendizagem, o lúdico vem como uma estratégia inovadora, instigando o aluno de forma prazerosa, tornando as aulas de Ciências, que a maioria das vezes são somente informativas e com exposição do professor, mais interativas e questionadora, promovendo ao aluno a tomada de decisões, a formular hipóteses e a atuar em seu contexto a partir dos conhecimentos apreendidos (GUIRRE, 2013).

O lúdico pode ser pensado de acordo com seus objetivos a serem atingidos, como relata Freitas e Savi (2015, p. 07):

- a) Objetivos das atividades lúdicas na Educação Infantil: visam o desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos;
- b) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Fundamental: visam desenvolver no aluno as suas potencialidades intelectuais, físicas e criativas, permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal;
- c) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Médio: visam a participação, a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o prazer de aprender a aprender;
- d) Objetivos das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos (EJA): visam uma aprendizagem adequada à realidade do aluno e da sociedade em que está inserido;

e) Objetivos das atividades lúdicas para a Terceira Idade: visam promover o conhecimento e a convivência com diferentes colegas de maneira natural, espontânea e responsável.

Ensinar brincando promove a apropriação de conhecimento de forma integral, além de levar em consideração os interesses dos educandos, suas necessidades e o prazer de o indivíduo participar ativamente desse processo de construção e elaboração do conhecimento (MARANHÃO, 2007).

O lúdico quando utilizado em sala de aula deve ser desempenhado com responsabilidade, seriedade e compromisso, onde educador tem um importante papel neste processo como mediador, desenvolvendo as potencialidades do aluno em seus diversos aspectos como motor e emocional, dentre outras habilidades (CADORIN; MORANDINI, 2014).

Para utilizar o lúdico é necessário que o professor tenha conhecimento sobre sua definição, utilização e propostas pedagógicas, para que possa utilizá-lo como estratégia no processo de aprendizagem dos alunos, mediando a construção do conhecimento do aluno e as condições provenientes de atividades lúdicas, sendo esta mediação desempenhada pela escola e o professor, constituindo um ambiente próspero de conhecimento e ao mesmo tempo com possibilidade diversas de aprendizagem (SILVA, 2011).

Corroborando, Paulo Freire afirma (1996, p. 21),

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidade para a sua própria produção ou sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto às indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, as suas inibições; um ser crítico e inquiridor inquieto em face da tarefa que tenho, a de ensinar e não a de transferir conhecimentos.

E Donato e Ens (2015, p. 156) complementam,

[...] constata-se a necessidade de os professores refletirem e redirecionar sua prática pedagógica visando a atender às necessidades da sociedade do conhecimento, propiciando a formação de alunos críticos e questionadores. Um processo que exige uma nova performance do profissional docente, que seja articulador em sua prática cotidiana diante da realidade em que está inserido e isso requer desvincular-se totalmente de uma concepção conservadora da educação e ter consciência do seu papel como formador de pessoas, na sua totalidade.

A ludicidade é um elemento que visa contribuir no processo de aprendizagem, e também na formação pessoal, intelectual, social, afetivo e motor do indivíduo. Desta forma, a escolha deste objeto se deu por acreditarmos que a presença do lúdico na prática docente beneficia o aluno e o professor, diversificando a aula, tornando-a atraente no propósito de desenvolver competências, habilidades e a construção de conhecimento. Silva (2011) pontua

que o lúdico traz prazer e contentamento ao indivíduo, por isso quando desenvolvido em sala de aula proporciona a motivação do indivíduo e o aprender.

Diante disso, o presente estudo teve o objetivo de investigar as concepções dos professores que lecionam Ciências acerca do lúdico e seu uso na prática docente em escolas de nível fundamental maior, no município de Chapadinha-MA.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa é de cunho qualitativa. Gerhardt e Silveira (2009) descrevem que a pesquisa qualitativa tem o objetivo de mostrar novas informações sobre determinado tema de forma aprofundada. Minayo (2001, p. 21) complementa,

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, [...] com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A pesquisa foi realizada no município de Chapadinha-MA com professores do ensino fundamental maior (6º ao 9º ano) pertencentes ao quadro de profissionais de seis escolas, totalizando-se 17 professores entrevistados. Os sujeitos foram representados pela letra P e um número correspondente: P1, P2, P3, P4, P5...P17, para assim, proteger suas identidades. Todos os sujeitos da pesquisa são professores efetivos da rede municipal de Chapadinha-MA.

O instrumento de coleta de dados constituiu-se de entrevistas semiestruturadas que foram aplicadas com 17 professores, entre meses de julho a novembro de 2016. As perguntas estavam relacionadas ao perfil profissional (idade, formação, tempo de serviço, disciplina que leciona, formação inicial e continuada) e o lúdico como metodologia de ensino na prática docente (suas concepções sobre o ensino de ciências e o lúdico, relevância, dificuldades, dentre outros).

A entrevista ocorreu pessoalmente, sendo gravadas em áudio ou vídeo, após um contato prévio com o entrevistado e assinado o Termo de Consentimento Livre e esclarecido (TCLE), sendo realizada em local requerido pelo entrevistado (ambiente escolar ou residência). A presente pesquisa foi submetida ao comitê de ética e aprovada sob o CAAE: 65787917.8.0000.5087.

As entrevistas foram gravadas em vídeo ou áudio e transcritas no programa Word e submetida ao processo de categorização fundamentado por Bardin (2011). A análise de conteúdo consiste em uma

técnica que busca analisar entrevistas com intuito de compreendermos um contexto que está implícito, bem como o que foi observado pelo pesquisador sobre o objeto pesquisado através do envolvimento com o material coletado holisticamente, e a partir disto, classificar as falas em temas ou categorias (SILVA; FOSSÁ, 2013).

Assim, a organização dos dados ocorreu por meio de três etapas principais que foram subdivididas em: pré-análise; exploração do material e o tratamento dos resultados (BARDIN, 2011). A primeira etapa consistiu na análise do material por meio da sistematização das impressões iniciais do material e a leitura flutuante de todas as entrevistas dos professores de Ciências. Nesta fase foi elaborada a categoria Concepção dos professores bem como subcategorias: 1. O conceito dos professores de Ciências sobre o lúdico; Visão dos professores sobre a importância da utilização do lúdico no ensino de Ciências; A presença do lúdico no cotidiano do trabalho docente; e as dificuldades apontadas pelos professores de Ciências na utilização do lúdico na sala de aula. A segunda fase consistiu na exploração do material tendo como intenção “decompor, codificar ou enumerar o *corpus* de pesquisa, ou seja, lapidar os dados a fim de exprimir as características exatas do conteúdo selecionado” (WALDRIGUES, 2014, p. 114).

Na terceira etapa foi realizado o tratamento dos resultados obtidos, as inferências e interpretação, dando significado aos dados brutos, onde as categorias foram interpretadas e discutidas a base do referencial teórico que subsidiou a pesquisa.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **PEEFIL DOS PROFESSORES**

Os participantes têm idades que variam entre 25 e 53 anos de idade, sendo que dos 17 professores, 15 são do sexo feminino. Todos os professores possuem formação em nível de graduação, entretanto somente 06 professores são formados na área de Ciências Biológicas e/ou Ciências Naturais ou subáreas física/química. Com relação a pós-graduação, cinco (05) não possuem especialização; doze (12) professores tem cursos de especialização, sobressaindo o curso em Gestão, Supervisão e Planejamento Educacional (06), e um professor possui mestrado na área de Zootecnia, subárea Ciência Animal e nenhum possui doutorado.

### **CONCEPÇÕES DOS PROFESSORES SOBRE LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS**

A concepção adotada neste trabalho traz o lúdico na dimensão de jogos, brinquedos e brincadeiras, e se expande para a experiência interna do sujeito, liberdade, descontração, teatro, experimento, diversão, a vivência do indivíduo associado a momentos diferenciados que trazem plenitude do ser no ambiente escolar e na relação professor e aluno.

O lúdico é um conceito polissêmico, deste modo, difícil de ser definido por suas diversas representações. Luckesi (2002; 2014) problematiza e demonstra a sua inquietação sobre a definição deste termo, bem como a complexidade em defini-lo. Esta variação linguística pode ser visualizada na fala dos professores e professoras pesquisados (as) quando indagados sobre a concepção que eles possuem sobre lúdico, sendo encontrado uma variação em sua definição.

Na fala dos entrevistados foram citados o lúdico restrito a jogos, brinquedos e brincadeiras, e conectado a palavras como brincar, jogar e aprender. Os professores (as) o utilizam em sala de aula para ensinar um determinado conteúdo e/ou para contribuir no desenvolvimento do indivíduo.

*P1: Lúdico faz parte das brincadeiras, jogos educativos.*

*P2: Eu acho que o lúdico é o aprendizado em forma de brincadeira né, é você aprender brincando, é uma forma muito válida de trabalho porque os alunos gostam desse tipo de prática. É o que eu entendo por lúdico, é isso aí. É a arte de aprender através da brincadeira.*

*P14: Minha concepção é desenvolver as crianças a partir do conhecimento das brincadeiras.*

Para alguns autores (TRISTÃO, 2010; CADORIN; MORANDINI, 2014; RODRIGUES, 2011; SANT'ANA; NASCIMENTO, 2011), o lúdico é definido somente como jogos, brinquedos e brincadeiras corroborando com que dizem os professores.

Entretanto, alguns professores consideram o lúdico como um recurso didático-pedagógico,

*P6: São recursos utilizados na sua metodologia.*

*P12: Em minha concepção eu penso que o lúdico seja um recurso.*

Os recursos são instrumentos indispensáveis a prática do professor (QUIRINO, 2011), sendo o suporte para as aulas de Ciências e requer a participação efetiva do professor no processo de aprendizagem. Percebemos neste contexto, que a visão do professor sobre o lúdico se restringe a um objeto que quando utilizado nas aulas facilitará a compreensão dos conteúdos estudados e melhor articulação entre teoria e prática.

Outros, o citaram como uma metodologia no ensino de Ciências, que no caso, é a abordagem como definimos em nosso trabalho,

*P5: São formas de trabalhar em sala de aula, são formas mais distraída, mas, porém, não perdendo a seriedade do ensino ou da*

*questão que você queira trabalhar, o conteúdo que você queira trabalhar com os alunos, não é aquela forma tradicional de quadro, pincel, uma forma mais lúdica no sentido de brincar, divertimento, se divertir, mas aprender ao mesmo tempo.*

*P8: Lúdico é uma metodologia de ensino que o aluno participa das aulas né, com apresentações dinâmicas né, com trabalhos que eles mesmos produzem, que eles mesmos estão ali produzindo, participando e entram em ação, onde eles constroem o próprio saber.*

*P16: Bem, eu considero lúdico a utilização de diferentes formas e também diferentes metodologias para inserir os conteúdos, como atividades, passeios, aulas práticas, brincadeiras, também vídeos e também conversação com os alunos.*

A metodologia de ensino é entendida por Silva e Plohaski (2011) como um conjunto de atitudes que o professor desenvolverá em suas aulas com intuito de cumprir com seus objetivos iniciais propostos, ou seja, não se restringe a aulas memorizadas e descontextualizadas, onde o conteúdo por si só não levará ao aprendizado do indivíduo, mas metodologias adotadas de acordo com o seu planejamento e deficiência de aprendizagem de seus alunos. Nos professores pesquisados observamos a presença de metodologias como o lúdico que contribui neste processo de desenvolvimento e construção do conhecimento de maneira dinâmica, prazerosa e que ultrapassa o ensino tradicional.

Já alguns professores descreveram um conceito de lúdico mais expandido, relacionado ao desenvolvimento artístico do aluno:

*P10: Lúdico seria tudo aquilo que estaria relacionado a atividades que despertem o teatro, a música, coisas que possam desenvolver a parte como eu posso dizer...a parte artística do aluno, que tem como você trabalhar toda essa parte artística dentro de toda a disciplina inclusive até a própria Ciências.*

Trata-se de um termo utilizado numa perspectiva cultural referente a tempos livres, criatividade, expressão artística e poética, comunicação, espaços, objetos, ações, emoções, sentimentos e atitudes (PAIS, 2011), e esta visão ampla de lúdico percebemos neste professor, em que o vê como um elemento que despertará a parte artística dos alunos, ou seja, anseios, inventividade e expressão de sua realidade por meio de representações artísticas.

Algo interessante visualizado nas entrevistas é que, apesar de o lúdico ser algo presente no contexto social e acadêmico, alguns professores não sabem defini-lo minimamente:

*P3: Não sei dizer, deixa eu ver...lúdico...como é que se diz...uma coisa bem clara né, real, é direcionada a educação né.*

*P11: Eu não sei, eu acho interessante só que assim eu não sei muito falar sobre o lúdico porque eu não trabalho com o lúdico então né, eu não tenho muita experiência sobre o lúdico.*



O termo lúdico não possui uma definição universal, assim, sua definição se dá a partir da construção de conhecimentos culturais e sociais. É encontrado no desenvolvimento de ações e situações desempenhadas pelo indivíduo e como um objeto. Segundo Pais (2011), independente de como o lúdico seja abordado, sempre estará associado a quatro palavras-chave: ação, liberdade, prazer e comunicação.

Diante disso, percebemos diversas definições de lúdico pelos professores, pois como não se tem uma definição exata sobre o termo, cada professor diante de sua construção social, cultural e no ambiente escolar relaciona a ludicidade como visualizou e/ou experimentou em alguma fase de sua vida, alguns restrito a jogos, brinquedos, brincadeiras, recursos, e outros com uma visão bem mais abrangente do termo, como associado a arte, a música e atividades extraescolares.

De uma forma geral, o lúdico pode ser visualizado em diversas situações, das mais simples as complexas situações do cotidiano, como no ambiente escolar, em casa, no trabalho, atrelado ao estado em que o indivíduo se encontra. Não é necessário a utilização de recursos ou meios diversificados para a ludicidade acontecer, que dependendo de como o indivíduo se sinta internamente a situação, uma simples conversa com um amigo (a) ou andar de bicicleta, a ludicidade estará se manifestando ao indivíduo, basta sentir prazer. Ou seja, em qualquer situação pode ocorrer a ludicidade.

Em relação a importância de utilizar o lúdico no ensino de Ciências, os entrevistados consideram um elemento relevante, pois acreditam que por meio dessas atividades, os estudantes conseguem desenvolver o interesse; a aprendizagem brincando; entender os conteúdos trabalhados em sala de aula e atrair a atenção dos alunos, por ser uma aula diferenciada e desenvolver nos alunos aspectos como cidadania, sensibilidade e o artístico.

*P1: Acho que com essa prática os alunos conseguem entender mais os conteúdos.*

*P5: Às vezes, eles acham a aula muito chata, então eu acho que o lúdico pode ajudar nesta questão de aprender ao mesmo tempo brincando, mas, porém, eles acabam se interessando mais pela aula, pelo conteúdo, pelo assunto.*

*P6: Porque facilita a aprendizagem do aluno até porque ele tendo vivência com a prática é diferente só da teoria.*

*P10: Sem dúvida, eu acredito que desenvolve principalmente a parte sensível, a parte artística, a parte cidadã do aluno, quando você parte para esse outro lado.*

*P13: A importância o principal é buscar no aluno o interesse, então é preciso que a gente possa usar o lúdico para atrair para buscar o interesse que há dentro de cada aluno, é por que muitas vezes, o aluno perde o interesse porque fica aquela aula meia que parada, meia*

*que...vira rotina melhor dizendo né, e aí a gente introduz o lúdico dessa forma como uma forma de buscar né, de resgatar esse aluno.*

De acordo com Maranhão (2007), por meio da brincadeira a criança consegue se desenvolver e aprender, apropriando os conhecimentos necessários para agir sobre o meio que em que convive. Quando o professor faz uma atividade que o aluno ainda não tem pleno domínio, vai haver um desequilíbrio no indivíduo, desta forma, o lúdico possibilitará relacionar os conhecimentos que ele já sabe, bem como buscar novos para conseguir desenvolver a ação com êxito e conseqüentemente conseguir o equilíbrio de suas operações mentais, chegando ao aprendizado.

Desta forma, o aluno por fazer parte ativamente deste processo ampliará seu conhecimento, bem como ver as possibilidades de aplicá-lo ao seu cotidiano. Antunes (2007, p. 31), relata que “é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado”.

Os motivos descritos pelos entrevistados sobre a utilização do lúdico no ambiente escolar é que contribui para a aprendizagem dos alunos. Por meio deste, consegue-se mostrar a relação entre teoria e prática, motiva a participação nas aulas, e é um método inovador que favorece o contato direto com o material a ser estudado, no entanto, em destaque a importância de seu planejamento, como observado em suas falas:

*P1: Reforça né a aprendizagem dos alunos.*

*P6: Como eu falei porque é muito diferente você vê só a teoria e não ter a prática e você levando ao aluno a conviver com uma prática e relacionando o dia-a-dia deles se torna mais interessante e mais gratificante o trabalho realizado.*

*P10: Para que ele desenvolva uma música, desenvolva uma pintura, ou uma peça ele precisa estudar o conteúdo, ele precisa estudar um conteúdo então é claro que ele vai aprender aquilo que ele está construindo ali.*

*P8: Os alunos participam mais, se interessam.*

*P13: É uma coisa inovadora, uma coisa ...uma metodologia em si.*

*P16: Considero positivo quando bem aplicado, porque também se a pessoa só fizer atividades lúdicas e também não trabalhar o conteúdo em si, ele não vai funcionar.*

Franco (2012) aponta que a democratização da educação permitiu perceber que as pessoas aprendam por meios e ritmos diferentes, e chama a atenção para necessidade de atender itinerário específicos de cada aluno na construção da aprendizagem, partindo do pressuposto que não se aprende por decisão do outro, mas é preciso que as pessoas queiram aprender e o façam com prazer.

As atividades lúdicas quando desenvolvidas para a aprendizagem de forma divertida, estará contida na ação elementos como brincar e aprender concomitantemente. Assim, o professor ao inserir o lúdico em suas metodologias, estimulará a área prazerosa e conseqüente certos tipos de aprendizagem por meio destas situações (TEIXEIRA, 2012).

As atividades lúdicas podem favorecer a obtenção do conhecimento formal, e trabalhar situações como “erro”, que muitas vezes, é visto pelo aluno como algo desanimador, favorecendo a reflexão e utilizando no contexto da sala de aula como um elemento que faz parte do processo de aprendizagem e de construção do conhecimento (VANESSA et al, 2009).

Charlot (2013) relata que os conhecimentos dos alunos precisam ser apropriados para que façam sentido, pois assim, diante de uma situação problema ou questionamento possa deixar claro o que aprendeu. Uma atividade lúdica promove a participação constante do aluno no processo e proporciona um significado para ele.

O lúdico é uma destas estratégias possíveis a ser utilizada em sala de aula, por isso perguntamos aos professores sobre seu trabalho com o lúdico nas aulas de Ciências, em que responderam que o utilizam para aprofundar um conteúdo, mas destacam que para isso, o professor deve ter conhecimento dessas atividades para aplicar de maneira apropriada:

*P2: Trabalho! Não tô utilizando com muita frequência ultimamente, mas eu utilizo geralmente assim: eu passo um assunto ai...numa primeira, eu introduzo o assunto, sempre passo atividade, depois faço uma, por exemplo, uma gincana de perguntas e respostas, um pingo de palavras, um pingo...onde eu faço as perguntas ai os alunos terão as cartelas com as respostas, então sempre procuro fazer isso ai.*

*P7: Como eu tô só com o 9º ano, no caso aqui fundamental né, só 9º ano, principalmente, pelo fato de ser química e física ai a gente já tem os experimentos que podem ser feito na área do lúdico, no caso de átomo, a gente pode trazer bolinhas de isopor pra fazer os átomos e outras coisinhas mais também dá para trabalhar.*

*P10: Para trabalhar Ciências é necessário que o professor tenha conhecimento principalmente dessas atividades para que se use laboratório até as pequenas experiências que a internet oferece é possível do professor trabalhar, até o próprio aluno hoje com acesso à internet, qualquer aluno, qualquer professor pode pegar uma experiência que ele viu no youtube e trabalhar em sala de aula é uma questão querer, de fazer mesmo.*

*P16: Em uma certa situação, eu fiz uma brincadeira e uma gincana com eles dentro da turma sobre métodos anticoncepcionais e sobre sexualidade foi bem melhor essas práticas que as aulas, que eu estava dando muitas aulas e eles estavam muito dispersos e não estavam compreendendo*

*P17: Apresentações de teatro, de trabalhos expostos, eles confeccionam os cartazes, através deste tipo de atividade.*

Ensinar é a sistematização de conhecimentos trazidos de gerações passadas e a mobilização de atividades que desencadeiem nos alunos a elaboração de saberes (CHARLOT, 2013). Mobilizar estes saberes requer do professor estratégias que contribuam para a construção de conhecimentos e colocá-los em prática no cotidiano escolar e fora dela. Segundo Franco e Gilberto (2010) relatam que atualmente temos um novo perfil de alunos nas escolas, e diante disso, o professor necessita repensar seu fazer pedagógico para acompanhar tais demandas de seus alunos e de sua atuação como docente.

Lombardi (2005 apud Fortuna, 2001) relata que uma aula lúdica não significa exclusivamente o uso de jogos e brincadeiras, mas que, as características do brincar estejam presentes no modo de ensinar, na organização dos conteúdos, e na forma como o aluno se apresenta, como a criatividade, liberdade, espontaneidade e prazer. Uma brincadeira, apresentação de teatro, seminário, ou, simplesmente uma aula que haja interação entre os grupos, o lúdico fará parte quando o professor adota uma postura lúdica nas suas aulas.

Outras situações que puderam ser observadas nas falas dos professores, foi a expressão quanto a utilização do lúdico “quase nunca”, ou, que quando utilizam é esporadicamente e o lúdico meramente associado a projetos desenvolvidos na escola, eventos para comemorar alguma data especial, ou referindo a aulas que acontecem no fim de semana (sábado) para complementar carga horária do calendário escolar. A professora deixa explícito a forma que desenvolve suas aulas, onde frequentemente acontecem utilizando o “visto do professor” nas atividades para obtenção de nota:

*P4: Dificilmente, quase nunca.*

*P7: Organiza-se as brincadeiras, o que se deve fazer com os alunos, e ai...geralmente no dia do estudante, as vezes, dia de sábado quando tem aula assim para fazer uma aula diferente, a gente planeja mais para o sábado essas aulas e envolve todas as disciplinas.*

*P8: Não é muito frequente por conta desse tempo que a gente não tem. Aqui a gente tem que trabalhar quase como antigamente passando visto em todas as atividades para obter alguma nota para botar para esse aluno, mas frequentemente a gente não trabalha, não vou dizer...mas a gente trabalha quando é projeto que se expande, um projeto mais abrangente, que abrange a comunidade toda, na escola de um modo geral, mas só na sala de aula é meio difícil.*

Percebemos que, em alguns casos, a concepção do ensino tradicional permanece nas escolas, e o uso do lúdico é pouco frequente na prática do professor. Alguns professores até conseguem visualizá-lo como um aliado importante para usá-lo em sala de aula, mas não pratica, não vivenciam estas atividades, apenas as utilizam em momentos singelos como forma de entretenimento e sem uma finalidade específica para a aprendizagem em sala de aula.

Albuquerque (2009, p. 23), defende que “de fato não é tão simples, uma transformação mais radical pelas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica”. Se o professor não vivenciou, não teve experiência de um ensino baseado na ludicidade fica impossibilitado de ter uma prática diferenciada, prezando por uma aula tradicional, onde a obtenção de notas (avaliação) será por meio da execução das atividades aplicadas pelo professor e o conteúdo reproduzido e apropriado pelo aluno, acumulando os conhecimentos.

De acordo com Charlot (2013, 176), “nós, professores, somos exageradamente professores de respostas e pouco professores de questionamentos. Fazer nascerem novos questionamentos e, a seguir, levar ou fazer construir respostas, é a forma fundamental do ensino”. Assim, por meio da ludicidade conseguimos desenvolver aulas em que o questionamento e a participação sejam elementos importantes para o aprender, e a resposta seja por meio de processos que o aluno buscará construir sua resposta e assim, elaborar seu conhecimento.

O lúdico corresponde a diversão, prazer, descontração, plenitude do ser e são sentimentos encontrados em um indivíduo quando participa de uma atividade lúdica. Entretanto, uma questão levantada por Luckesi (2014), é que estes sentimentos podem se fazer presentes em alguns, ou não, isso vai depender do entusiasmo e da circunstância de quem está participando da ação e das situações que vivenciamos e trazemos de experiências que ficaram na memória.

Uma atividade lúdica pode ser considerada como positiva ou negativa. Assim, é função do professor compreender os motivos que um aluno não aceita participar de tais atividades, podendo ser retraído, tímido ou não gostar de artes. Marcas podem ter sido deixadas no decorrer de sua vida, trazendo como consequências a não participação em atividades diferentes do cotidiano e que precise trabalhar estas questões para conseguir participar e se expor.

As atividades lúdicas utilizadas pelos professores no processo de ensino-aprendizagem devem assemelhar as realizadas no contexto dos alunos, ou seja, a utilização do lúdico que os alunos já têm contato para que tenha um significado. Afinal, o objeto lúdico utilizado em sala de aula terá uma finalidade de além de desenvolver prazer, desenvolverá também a aprendizagem fazendo com que através deste, sujam ideias e a imaginação flua.

De acordo com Teixeira (2012), as atividades para serem realmente lúdicas, deve haver um brilho nos olhos das crianças, entusiasmo e alegria em continuar participando, porque são características essenciais para o desenvolvimento da aprendizagem. Assim, o professor deve observar estes sentimentos, pois estes são o “termômetro” para medir se a atividade está ocorrendo com êxito e se está cumprido o objetivo a que se propôs.

Assim, as aulas diferenciadas são importantes na escola, pois contribuem para o desenvolvimento holístico do aluno e o ensinar do professor. Entretanto, alguns professores relataram dificuldades em trabalhar este tipo de aula na disciplina Ciências devido à falta de materiais didáticos e de laboratórios na escola o que dificulta que o aluno vivencie a teoria e prática.

*P1: Ciências é até difícil trabalhar um pouco né de lúdico, até por conta dos materiais, mas de vez em quando a gente faz alguma coisa.*

*P2: eu utilizo a aula prática, não dá para fazer porque não temos assim um laboratório de Ciências, nós temos um laboratório de informática, mas a gente pode fazer alguma coisa improvisada na sala de aula mesmo, no entanto, assim mais de efeito demonstrativo né, você chega com experiências e demonstra para as crianças e que eles aprendam alguma coisa com aquilo dali, nem sempre dá para eles fazerem todos ali ao mesmo tempo por causa da quantidade de alunos que é muito grande.*

A falta de materiais didáticos bem como laboratórios de Ciências para o desenvolvimento de aulas práticas é um problema recorrente nas aulas de Ciências. Zimmermann (2005) pontua que atividades experimentais são relevantes para o ensino de Ciências e para a aprendizagem científica, entretanto destaca que um laboratório pode ser localizado em vários ambientes, como rua, sala de aula, no campo, pois em qualquer um desses locais se pode observar e coletar os dados necessários para as experiências científicas, então quando o professor cita que não faz atividades práticas, há a necessidade de buscar mais informações para que assim, possa aprofundar métodos e atividades para desenvolver em sala de aula, para que não sejam apenas demonstrativas como relatam, e sim investigativas, onde o aluno experimente, investigue, levante hipóteses, e busque solucionar problemas.

Assim, o professor diante da falta de recursos pedagógicos pode buscar construir em conjunto com os alunos materiais pedagógicos, propiciando a participação ativa destes nas aulas de Ciências e tendo uma aula dinâmica e lúdica, já que diante de uma atividade prática haverá a “construção do pensamento científico, por meio de estímulos ocasionados pela experimentação” (BARTZIK; ZANDER, 2016).

Um outro problema citado é a superlotação das salas de aula, a falta da participação do aluno nas aulas e a indisciplina, onde destacam que, às vezes, há a necessidade de chamar a atenção dos alunos, frequentemente, no decorrer das aulas, e apreensão dos alunos quanto ao lúdico nas aulas, que destaca que uns gostam e outros não por não se sentirem à vontade para participar devido à timidez.

*P2: Bom, a medida do possível eu utilizo né, como eu tenho alguns problemas como a questão da lotação da sala de aula, então eu utilizo*

*sempre, eu gosto de colocar é...o data show, as vezes, eu faço uma brincadeira, uma gincana de perguntas e respostas, eu utilizo sempre que eu posso né, as vezes, não é possível por causa da indisciplina também que eu até nem culpo tanto os alunos, mas eu culpo mais a questão da lotação, agora tem turmas realmente que é menor, mas as vezes, os alunos são mais indisciplinados, então eu gosto de diversificar, mas as vezes não dá, mas eu utilizo sempre que dá certo né.*

*P3: Em primeiro lugar, a participação do aluno, você vem com toda a bola, com toda a programação, ai você chega aqui não tem participação, barulho, bagunça do aluno, ai desmorona tudo, acaba todo o seu pique de dar aula, você se chateia, porque passa o tempo todo chamando a atenção do aluno, a colaboração do aluno, a ajuda do aluno.*

*P8: é muito complicado porque nem sempre tem tempo disponível né, você sabe que a gente tem que cumprir uma carga horária, tem que cumprir aquele tempo ali, e ainda tem a outra questão do nosso tempo também né profissional que a gente não tem muito tempo dedicado a sala de aula.*

*P10: A gente procura, a gente procura fazer, mas infelizmente nem toda sala de aula é igual, tem salas que aceitam mais, tem salas que não aceitam, tem alunos que quando você trabalha com teatro, com pinturas, com músicas eles tem aptidão para isso, e aqueles que não tem aptidão vão te dá um pouco mais de trabalho para que desenvolvam. Aquele aluno mais tímido não vai querer atuar, então você tem que dá uma outra coisa para que ele faça para que ele não fique sem fazer nada em sala de aula, isso que é a dificuldade em trabalhar o lúdico, porque tem criança que vai aceitar, e tem aluno que é muito tímido,*

De acordo com as recomendações da Unesco, as salas de aulas deveriam ter uma média aproximada de 30 alunos para que cada professor pudesse acompanhar seu desenvolvimento individualmente, entretanto o que se viu nas décadas de 90 é que houve um aumento gradual de 35 a 40 alunos e se prosperando para os dias atuais de 40 a 50 alunos, e em alguns casos, mais de 100 alunos em uma turma, desta forma, incapacitando os professores de compreender e identificar as necessidades bem como a individualidade de cada aluno que é algo destacado pelas pedagogias que regem as reformas educacionais, além de dificultar o trabalho pedagógico e aplicação do lúdico em suas aulas de Ciências (ASSUNÇÃO; OLIVEIRA, 2009; CAMPOS; ITO, 2009).

Além disso, a indisciplina foi citada como um comportamento que atrapalha a eficiência de sua prática. A indisciplina é compreendida por situações diversas que ocorrem em sala de aula e em toda a comunidade, e se caracteriza pela falta de respeito do aluno para com o professor e com os demais colegas; descumprimento de regras; falar alto onde perturbe os participantes da aula; mal comportamento; bagunceiro e com isso, interferindo o

desenvolvimento das aulas, obrigando a chamar atenção em todo o percurso da aula como citado pelo professor P3, contribuindo negativamente para o aprendizado de si e dos demais (SILVA, 2012).

Outro fato citado pelo professor é em relação a timidez de alguns alunos no desenvolvimento das atividades lúdicas, que não gostam de participar. De acordo Teixeira (2012), a partir da brincadeira pode ser trabalhado sentimentos, traumas, desejos, angústias e com isso, a necessidade do professor atrair o aluno para participar das atividades de forma a superar sentimentos adversos.

Outra dificuldade na aplicação do lúdico relatada pelos professores é a ausência de conhecimento sobre este tema, sua aplicação e importância no contexto escolar, bem como a falta de formação continuada, onde criticam a falta de iniciativa dos órgãos públicos,

*P4: A minha principal dificuldade é porque eu acho assim, que pra gente trabalhar o lúdico tinha que ter uma formação continuada pra todos os professores desenvolverem dentro de sua área o lúdico, então é algo que tá um pouco fora do meu contexto porque eu não... digamos assim, eu não aprendi a estudar com o lúdico né, e na minha formação eu não aprendi a desenvolver o lúdico porque o lúdico ele também... ele também é muito utilizado nas áreas da pedagogia que geralmente são professores de 1ª a 5ª série que estão na área e os outros pedagogos, eles já aprendem isso, mas não trabalham nas outras séries. Eu achava que devia ter assim uma política de...de...do governo mesmo, do MEC que promovesse bastante esse projeto do lúdico nas escolas, inclusive capacitando professores né.*

*P12: Eu sei que é importante, mas a mim particularmente me falta essa experiência de conviver com o lúdico, de trabalhar com lúdico, de ser um pouco mais experiente com o lúdico e trazê-lo para dentro da sala de aula, mas ainda não temos muitas experiências, então não sei...talvez deva ser por falta de interesse mesmo nossa ou por falta de conhecimento também, mas nós sabemos da importância do lúdico na sala de aula sim.*

*P15: Sim, porque as vezes o professor, a gente quer utilizar, mas tem dificuldade na hora da aplicação, mas nós temos a coordenadora que nos ajuda, tem a própria diretora, as vezes sugere também, e as vezes também eu tento preparar essas aulas pra você dá uma boa você precisa de tempo né, você planejar também e as vezes você nem sempre tem esse tempo né, mas o correto, o legal para os alunos seria trabalhar com o lúdico.*

*P17: Por causa dos conteúdos, os conteúdos são mais difíceis de serem trabalhados com o lúdico.*

A formação continuada compreende adquirir conhecimentos necessários a serem colocados em prática no ambiente escolar, entretanto se o professor não teve em sua formação inicial a presença da ludicidade, e nem uma formação continuada se torna difícil sua inserção



na sala de aula ou mesmo conseguir aplicá-la de maneira adequada no exercício de sua prática. “Se o professor não é formado por meio de uma perspectiva lúdica, como esperar que ele forme seu aluno adotando uma a prática lúdico-pedagógica? ” (PEREIRA, 2005, p. 101). Assim, o professor fica sem saber o que e como trabalhar em uma perspectiva inovadora através do lúdico, pois mesmo tendo esforço não consegue relacionar os conteúdos específicos da disciplina ao lúdico.

Deste modo, quando há uma prática em que reflita o lúdico no processo de formação auxilia positivamente na atitude que o professor irá ter no ambiente escolar junto aos seus alunos, em que a partir de meios como “uso da observação, da escuta atenta, da sensibilidade e da percepção aguçada, abra espaço para a mediação, a autonomia, a incerteza, a exploração e a construção do conhecimento” (LOMBARDI, 2005).

Assim, faz-se necessário que o professor tenha uma visão comprometida com seus alunos para prepará-los para atuar ativamente em sua vida e no mundo do trabalho, através de uma educação consciente (SILVA; PLOHARSKI, 2011), mesmo diante de dificuldades diversas encontradas no ambiente escolar. Lidar com as dificuldades não é fácil, entretanto quando é um profissional comprometido e consciente do seu papel a ser desenvolvido na sociedade, provavelmente conseguirá desenvolver um bom trabalho no contexto escolar.

A prática docente é uma prática histórica e socialmente organizada, com representações coletivas e configurações pessoais, oriundas de condições sociais, profissionais, culturais e emocionais, a partir das lógicas dos saberes de formação com base nos conhecimentos e nos saberes da prática pautada no conhecer para atuar. Contudo, a formação inicial dos professores pautada na concepção do treinamento do fazer utilizando receitas e manuais sem significado, gera desconforto, insegurança e medo e o impede a percepção que os resultados são consequências de sua ação (FRANCO; GILBERTO, 2010).

## CONSDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é uma palavra difícil de ser definida, algo corroborado na pesquisa pelos professores do município de Chapadinha-MA, pela complexidade na compreensão e pelas suas distintas representações. Lúdico para os professores entrevistados significam jogos, brincadeiras e brinquedos, mas não se limitam a esta definição, ampliando-o para prazer, plenitude do ser, descontração, espontaneidade, atividades que trazem no indivíduo a sensação de sentir-se completo e se relacionam, como exemplo, a música, a produções artísticas, teatro,

dramatizações, aulas que o aluno sinta emoção, motivação e participe ativamente do processo, desta forma, ludicidade são atividades que o indivíduo se sinta pleno e que por meio deste, o professor utilize de forma a desenvolver o aprendizado.

Pudemos encontrar a prática do lúdico nas aulas de Ciências, onde todos os professores afirmam ser uma metodologia indispensável a prática do professor, mesmo, às vezes, relatando não utilizar na sala de aula, onde citam que é através dele que os alunos conseguem aprender e ao mesmo tempo gostar, se divertir e desenvolver competências e habilidades. Dos 17 professores, apenas sete utilizam o lúdico em suas aulas como práticas constantes, alegando dificuldade em aplicar como: falta de materiais pedagógicos e laboratórios de ciências, indisciplina dos alunos, sala superlotadas, ausência de formação específica na área e formação continuada.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUER, C. S. C. **A utilização dos jogos como recurso didático no processo ensino-aprendizagem na matemática nas séries iniciais no estado do Amazonas.** 2009. 119 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências na Amazônia)- Ensino de Ciências na Amazônia, Manaus, 2009.

ANTUNES, C. **Educação Infantil: prioridade imprescindível.** 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

ASSUNÇÃO, A. A; OLIVEIRA, D. A. Intensificação do trabalho e saúde dos professores. **Educ. Soc.** Campinas, vol 30, n. 107, p. 349-372, maio-ago. 2009

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.

BARTZIK, F; ZANDER, L. D. A importância das aulas práticas de Ciências no Ensino Fundamental. **Revista @rquivo Brasileiro de Educação,** Belo Horizonte, v.4, n. 8, mai-ago, 2016.

CADORIN, C. T; MORANDINI, L. P. Olhar psicopedagógico na prática da ludicidade. **Revista de Educação do Ideau.** v. 9 , n. 20 , Jul-dez, 2014.

CAMPOS, W. C. R; ITO, A. M. Docência-condições de trabalho e saúde. **Revista Textual.** v. 1, n. 12, out. 2009.

CHARLOT, B. **Da relação com o saber às práticas educativas.** São Paulo: Cortez Editora. Coleção docência em formação: saberes pedagógicos, 2012.

DONATO, S. P; ENS, R. T. **A docência contemporânea: entre saberes docentes e práticas.** 2015.

FRANCO, M. A. R. S. **Pedagogia e prática docente.** Cortez Editora. Coleção: Coleção Docência em Formação, 2012.

FRANCO, M. A. R. S; GILBERTO, I. J. L. **O observatório da prática docente como espaço de compreensão e transformação das práticas.** Práxis Educacional. Vitória da Conquista. v. 6, n. 9. p. 125-145. jul./dez. 2010

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, E. S; SALVI, R. F. **A ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de Geografia.** 2015.

GERHARDT, T. E; SILVEIRA, D. T. (Org). **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GUIRRA, L. X. **Ludicidade no ensino de ciências:** um estudo para além da diversão. TCC (Licenciatura em Ciências Naturais) - Faculdade Unb Planaltina, Planaltina, Distrito Federal, 2013.

KNECHTEL, C. M. BRANCALHÃO, R. M. C. Estratégias Lúdicas no Ensino de Ciências. In: SEED. (Org.). **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense.** Curitiba: SEED, v. 1, p. 1-32, 2008.

LOMBARDI, L. M. S. S. **Jogo, brincadeira e prática reflexiva na formação de professores.** 2005. 195 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de São Paulo, Universidade de São Paulo, 2005.

LUCKESI, C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: Coletânea Educação e Ludicidade. **Ensaio** 02, Faced//UFBA, Salvador, Bahia, n.02, p. 22-60, 2002.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MARANHÃO, D. **Ensinar brincando:** a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 4ª ed. Rio de Janeiro: WAK, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social.** Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MUNARI, A. **Jean Piaget.** Tradução e organização: Daniele Saheb. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. 156 p. (Coleção Educadores)

PAIS, N. **O Milenium da ludicidade.** In: OLIVEIRA, V. B. (Org). Brinquedoteca uma visão internacional. Petrópolis, RJ: vozes, 2011.

PEREIRA, J. E. **A importância do lúdico na formação de educadores.** 2005. 248 f. Dissertação (Mestre em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

QUIRINO, V. L. **Recursos didáticos:** fundamentos de utilização. 2011. TCC (Licenciatura em Geografia)- Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2011.

REGINALDO, C. C; SHEID, N. J; GULLICH, R. I. C. **O ensino de ciências e a experimentação.** In IX Seminário de pesquisa em educação da região Sul, 2012.

RODRIGUES, L. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** 2013. 97 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2013.

RODRIGUES, M. A. N. **Atividades lúdicas como coadjuvantes da aprendizagem em Biologia.** 2011. 38 f. TCC (Licenciatura em Ciências Biológicas) - Centro Universitário, Brasília, 2011.

ROLOFF, E. M. **A importância do lúdico em sala de aula.** In: X Semana de Letras da PUCRS, 2009, Porto Alegre. A importância do lúdico em sala de aula. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2009.

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

SILVA, A. G. **Concepção de lúdico dos professores de educação física infantil. 2011.** 61 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual de Londrina, 2011.

SILVA, D. N. **A desmotivação do professor em sala de aula, nas escolas públicas do município de São José dos Campos-SP.** 2012. 52 f. Monografia (Especialista em Gestão Pública Municipal) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

SILVA, J. B; PLOHARSKI, N. R. B. **A metodologia de ensino utilizada pelos professores da EJA - 1º segmento - em algumas escolas da rede Municipal de ensino de Curitiba.** In: Congresso Nacional de Educação- EDUCERE. I Seminário Internacional de representações sociais, subjetividade e educação-SIRSSE. Pontifícia Universidade Católica do paraná. Curitiba, 7 a 10 de nov, 2011.

SILVA, A. H; FOSSÁ, M. I. T. **Análise de conteúdo: exemplo de aplicação da técnica para Análise de dados qualitativos.** IN: IV Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade. Brasília, DF, 2013.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional.** 17 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

TEIXEIRA, S. R. O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** 2º ed. RJ: Wak Editora, 2012.

TRISTÃO, M. B. **O lúdico na prática docente.** 2010. 39 f. Trabalho de conclusão de curso (Licenciado em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.  
VANESSA et al. **A ludicidade no processo ensino-aprendizagem.** *Corpus et Scientia*, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009.

WALDRIGUES, M. C. **Implicações do ENADE: Percepção dos coordenadores de cursos de graduação em enfermagem de Curitiba-PR.** 2014. 263 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Paraná, 2014.

ZIMMERMANN, L. **A importância dos laboratórios de Ciências para alunos da terceira série do Ensino Fundamental.** 2005. 141 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005.