

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CAMPUS GRAJAÚ
CURSO DE LICENCIATURA CIÊNCIAS NATURAIS
HABILITAÇÃO EM QUÍMICA

BÁRBARA JORDANA MACIEL SOUSA

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO
MUNICÍPIO DE GRAJAÚ, MARANHÃO**

Grajaú
2016

BÁRBARA JORDANA MACIEL SOUSA

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO
MUNICÍPIO DE GRAJAÚ, MARANHÃO**

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura em Ciências
Naturais/Química da Universidade
Federal do Maranhão- Campus Grajaú,
para obtenção do grau de Licenciada
em Ciências Naturais/Química.

Orientador: Prof. José Luis dos Santos
Sousa.

Grajaú
2016

BÁRBARA JORDANA MACIEL SOUSA

Utilização de jogos lúdicos em uma escola publica do município de Grajaú, Maranhão

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Ciências Naturais/Química da Universidade Federal do Maranhão- Campus Grajaú, para obtenção do grau de Licenciado em Ciências Naturais/Química.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

José Luis dos Santos Sousa (Orientador)
Especialista em Educação
Universidade Federal do Maranhão

Nubia Fernanda Marinho Rodrigues
Mestra em Química Analítica
Universidade Federal do Maranhão

Patrícia Costa Ataíde
Mestra em Educação
Universidade Federal do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a Deus por me conceber a vida, por através dele o prazer de ter conhecido os meus pais. Agradeço meus pais Antonio e Silvana, aos meus irmãos Marcos e Matheus por ter me acolhido no seu lar, por me ter dado algo principal que é o amor, por nunca ter desistido de mim, por ter me dado força para não me deixar desistir, agradeço também a toda minha família, avós, tios, primas e todos da minha família que sempre me apoiaram em qualquer situação ou decisão que eu tomasse.

Agradeço também aos meus amigos que aqui em Grajaú eu construí, aos que me acolheram em seu lar, como a Patrícia a Aline e principalmente ao casal Agenir e Marta e toda a sua família que mesmo sem me conhecer direito me acolheram em momentos difíceis da minha longa jornada em Grajaú, agradeço também a todo corpo docente, colegas e amigos que construí na universidade, agradeço também em especial ao meu grande companheiro, amigo e namorado Nádson Barbosa Santos desde o momento em que cheguei a Grajaú, ele sempre me ajudou e me apoiou, sou eternamente grata por todos que contribuíram direta ou indiretamente para a minha vitória, a todos que oraram por mim e comigo, e por fim agradeço ao meu orientador Professor Jose Luis por ter tido paciência comigo em todo esse percurso, por ter puxado a minha orelha quando precisou e ter me ajudado a construir esse maravilhoso trabalho, obrigado a todos, que Deus possa sempre guiar vocês e seus familiares para o melhor caminho.

RESUMO

A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem da criança como também seu desenvolvimento perante a sociedade, através dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras. Tendo como tema central “Utilização de jogos lúdicos em uma escola pública do município de Grajaú, Maranhão” para a construção do processo de ensino e aprendizagem dentro da sala de aula fazendo deste assunto um fator principal a ser discutido por todos, professores, comunidade, escola, familiares que tenham a intenção de educar, sabendo que isto não se restringe a repassar conhecimentos ou mostrar apenas um caminho, mas sim ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. A pesquisa foi realizada em uma periferia do bairro Expoagra em uma escola pública do município de Grajaú, Maranhão. Podemos concluir que a utilização de jogos lúdicos dentro do âmbito de trabalho dos professores entrevistados foi de grande melhoria para o ensino aprendizagem de cada aluno, pois se observou que através da ludicidade entender a dificuldade do aluno é de suma importância para ajudá-lo a mostrar que ele tem sim capacidade de enfrentar o seu problema.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino. Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

Through this article completion of the Bachelor's Degree in Natural Sciences in Chemistry Qualification will be pointed the importance of playfulness in the child's learning process of teaching as well as their development in society, through games, toys, the games. With the theme "Use of fun games in a public school in the city of Grajaú, Maranhão" for the construction of the teaching and learning process in the classroom making this issue a major factor to be discussed by all teachers, community, school, family members who intend to educate, knowing that it is not restricted to pass on knowledge or show only one way, but help the child to become aware of themselves, others and society. The survey was conducted on a periphery of Expoagra neighborhood in a public school in the city of Grajaú, Maranhão. We can conclude that the use of fun games within the scope of work of the teachers interviewed was a great improvement to the teaching and learning of each student, it was observed that through playfulness understand the difficulty of the student is very important to help you show that he does have the ability to face your problem.

Keywords: Playfulness. Teaching. Pedagogical Practices.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	9
2.1	A situação da educação no Brasil	9
2.2	A importância de métodos alternativos para a educação	13
2.3	O surgimento dos jogos Lúdicos	15
3	METODOLOGIA.....	18
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	18
5	CONCLUSÃO	27
	REFERENCIAS.....	28
	ANEXOS.....	30

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema Utilização de jogos lúdicos em uma escola pública do município de Grajaú, maranhão, um dos objetivos que nos levou a escolher esse tema foi a grande deficiência que os alunos da escola pública escolhida enfrentam, que é o ensino aprendizagem, e com a ajuda do Programa Institucional de bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) foi possível observar essa realidade na turma de 6º ano da escola pública municipal Joaquim Paulo Ferraz de Sousa para podermos mudar essa realidade com a ludicidade..

Com base nos problemas vivenciados pela educação nos tempos atuais há uma crescente demanda de métodos alternativos para o ensino-aprendizagem afim de que possam curar as mazelas que afligem a nossa educação.

Um dos maiores problemas enfrentados pela educação nos dias de hoje é a questão de que os próprios pais que não participam da vida escolar de seu filho para assim poder incentivá-lo com suas atividades escolares. A evasão se torna outro problema decorrido pela falta de interesse dos familiares, do professor e também do próprio aluno.

O grande problema vivenciado na escola pública de Grajaú, no estado do maranhão é a deficiência dos alunos em assimilar o conteúdo em sala de aula, por falta de métodos alternativos não empregados no ensino.

Diante do exposto o trabalho teve como objetivo geral de demonstrar a importância da inserção de jogos lúdicos, como um modelo prático de vivência e consciência, visando uma melhor prática no desenvolvimento da criança. Como objetivos específicos foram observados alguns de suma importância como: atingir as habilidades aproveitando instrumentos práticos e teóricos nas atividades das crianças, analisar a importância do lúdico no ensino das crianças com o intuito de ter uma sociedade que se volte para esse trabalho.

Sendo assim a educação acaba tornando-se um grande desafio, e para conseguirmos enfrentá-lo precisamos encontrar alternativas que possam suprir essa demanda como os jogos lúdicos.

Para fundamentação deste trabalho utilizou tais nomes como: (Beltrame e Moura 2007), (Dessen e Polonia 2007), (Schwartzman 2004), (Vasconcelos 2006) entre outros.

Por meio dessas pesquisas as alternativas lúdicas, da brincadeira e dos jogos, a criança tem a capacidade de tomar decisão por si própria e de desenvolver a sua criatividade, e no desenvolvimento da criança, além destes motivos, as aulas ficarão mais fascinantes para os alunos, são a partir de circunstâncias de descontração que o docente poderá trabalhar vários conteúdos, motivando uma relação entre os assuntos curriculares.

A motivação lúdica e exploratória da criança é extraordinária para a aprendizagem das aptidões indispensáveis na vida amadurecida e ela acontece em um momento relativamente extenso de desenvolvimento e a falta de riscos para o indivíduo. Mas ela não conclui na vida adulta persiste porque o homem é basicamente lúdico, criativo e pronto para novas descobertas e invenções ao longo de sua vida.

2 O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O processo lúdico é de suma importância para o desenvolvimento da criança, sendo assim o lúdico foi adotado no Brasil para poder de alguma forma ajudar o professor a ter alguma alternativa de conciliar seu assunto à forma de como a criança poderia se interessar na sala de aula. E porque não a ludicidade?

2.1 A situação da educação no Brasil

O Brasil ocupa o 53º lugar em educação, entre 65 países avaliados o ano de 2009(PISA). Mesmo com o programa social que incentivou a matrícula de 98% de crianças entre 6 e 12 anos, 731 mil crianças ainda estão fora da escola no ano de 2009(IBGE). O analfabetismo funcional de pessoas entre 15 e 64 anos foi registrado em 28% no ano de 2010 (IBOPE); 34% dos alunos que chegam ao 5º ano de escolarização ainda não conseguem; 20% dos jovens que concluem o ensino fundamental, e que moram nas grandes cidades, não dominam o uso da leitura e da escrita. Professores recebem menos que o piso salarial (ELIANE 2011 p 02).

Frente aos dados, muitos podem se tornar críticos e até se indagar com questões a respeito dos avanços, concluindo que “se a sociedade muda, a escola só

poderia evoluir com ela!”. Talvez o bom senso sugerisse pensarmos dessa forma. Entretanto, podemos notar que a evolução da sociedade, de certo modo, faz com que a escola se adapte para uma vida moderna, mas de maneira defensiva, tardia, sem garantir a elevação do nível da educação (ELIANE 2011 p 03)

Logo, agora não mais pelo bom senso e sim pelo costume, a “culpa” tenderia a cair sobre o profissional docente. Dessa forma, os professores se tornam alvos ou ficam no fogo cruzado de muitas esperanças sociais e políticas em crise nos dias atuais. As críticas externas ao sistema educacional cobram dos professores cada vez mais trabalho, como se a educação, sozinha, tivesse que resolver todos os problemas sociais (ELIANE 2011 p 04).

Conforme o autor até recentemente, acreditava-se que os problemas centrais da educação brasileira eram a falta de escolas, as crianças que não iam à escola e a carência de verbas. Considerava-se necessário construir mais prédios escolares, pagar melhores salários aos professores e convencer as famílias a mandar seus filhos para ser educados (SCHWARTZMAN 2004, p 01).

O problema central no passado para a educação brasileira era a falta de escolas, e com isso tanto os alunos quanto os seus próprios pais não faziam nenhuma questão de levarem seus filhos para escola, até mesmo porque o país estava carente de verbas, até hoje isso ocorre, e o que o país precisa é de pagar melhor os salários dos professores.

A família é um dos primeiros ambientes de socialização do indivíduo, agindo como intermediária fundamental dos exemplos padrões e influências culturais. A família é vista como um sistema social responsável pela transmissão de valores, crenças, ideais e significados que estão presentes nas sociedades (DESSEN E POLONIA 2007).

As primeiras pessoas acreditarem que seus filhos serão capazes de acreditar que com os estudos, força de vontade e incentivo dentro de casa eles poderão ir longe e crescer na vida é a família, pois onde terão o primeiro contato de sociedade, crenças, valores e ideais que a criança aprenderá.

O ambiente e os elementos que o compõem formam um conjunto inseparável que interfere diretamente nas pessoas que nele estão inseridas. No que se refere ao projeto de escola, este é elaborado prevendo espaços para trabalhos com determinados métodos que não duram para sempre, por isso é necessária a reciclagem, o que nem

sempre acontece com a velocidade do espaço construído. (OLIVEIRA, 1998 citado por EALI, 2003).

Para Oliveira a reciclagem é essencial, pois o ambiente e os elementos que compõem uma sala de aula é um conjunto inseparável, pois ele interfere nas pessoas que há nela, mais com o tempo esse ambiente vai se tornando monótono, e é aí que a reciclagem deve agir, fazendo com que as aulas não fiquem repetitivas.

Para a educação seria importante pensar em edificações que podem ser modificadas e adaptadas, prevendo as necessidades de cada época de acordo com (BELTRAME E MOURA 2007).

De acordo com Beltrame e Moura a educação é importante para o aperfeiçoamento de ambas a parte, para que o crescimento seja recíproco, prevendo as necessidades de cada uma.

O valor da educação no mercado de trabalho é em grande parte posicional, ou seja, quem tem mais educação tende a levar vantagem, mesmo que seus conhecimentos e competências não sejam especificamente requeridos ou adequados para determinados empregos. Por isto, as demandas de estudantes e educadores por mais cursos, melhores salários e mais subsídios públicos em todos os níveis é crescente e aparentemente interminável (SCHWARTZMAN 2004).

A educação é considerada uma disputa, ganha aquele que tem mais ensino aprofundado mesmo que esse aprofundamento seja solicitado e adequado para todos os empregos, assim a evasão de estudantes e docentes é tanto, pois essa área é uma das menos valorizadas, o público alvo é afetado e nem o governo se importa, por esse motivo não vai para frente.

Romanowski e Martins (2012) descrevem a formação continuada de professores incorpora essa nova tendência, trata-se de uma perspectiva de formação que se caracteriza por considerar o professor como sujeito da sua própria prática. A este respeito Lelis (2001, p. 53) destaca:

Ênfase na relação entre dimensão pessoal, profissional e organizacional da profissão docente (Nóvoa, 1992), seja pela via de que o saber docente provém de várias fontes e de que a prática cotidiana faz brotar o "saber da experiência" (Tardif, Lessard e Lahaye, 1991), ou ainda do *habitus professional* como "gramática geradora de práticas" (Perrenoud, 1993), a fecundidade dessas propostas está, de um lado, na forte crítica à razão instrumental e, de outro lado, na valorização da prática individual e coletiva

como lugar de aprendizagem dos conhecimentos necessários à existência pessoal, social e profissional (Dominicé, 1990).

A educação Popular é um modo especial de conduzir o processo educativo que tem uma perspectiva: a apuração, organização e aprofundamento do sentir, pensar e agir das diversas categorias de sujeitos e grupos oprimidos da sociedade, bem como de seus parceiros e aliados. Nela, a apuração, aprofundamento e organização do sentir, pensar e agir, é parte central da construção de uma sociedade solidária e justa através da superação das estruturas sociais que reproduzem a injustiça e a exclusão, onde as pessoas não serão encaradas mais como mercadorias que se compra ou rejeita (VASCONCELOS 2006).

Um estudo mais atual Aranha (2010), descreve sobre professores eventuais que atuam nas escolas públicas no interior de São Paulo revela que essa figura de substituto ou eventual vem atuando de maneira crescente nas escolas e ministrando qualquer disciplina em classes de 5ª a 8ª séries, sem possuir a habilitação necessária para substituir o professor ausente.

A investigação aponta para a fragilização e desprofissionalização do trabalho docente e indica que as atividades do eventual, da forma como vem acontecendo, materializam a descaracterização do trabalho docente (OLIVEIRA e PASSOS 2008).

A escola e a família compartilham funções sociais, políticas e educacionais, na medida em que contribuem e influenciam na formação do cidadão, ambas são responsáveis pela transmissão e construção do conhecimento culturalmente organizado, modificando as formas de funcionamento psicológico, de acordo com as expectativas de cada ambiente (DESSEN E POLONIA 2007, Apud, REGO, 2003, p 22).

Concluir um ponto de vista não é fácil, pois cada autor expressa suas idéias de forma diferente mais todos com um só propósito a melhoria da educação, e baseado no que li e entendi de cada autor todos querem um único propósito, que através de métodos alternativos, através da ludicidade, toda criança ter o direito de aprender e não da forma normalista, e sim da forma que através do lúdico ela possa sim aprender qualquer assunto sem deixar de ser criança, sendo assim, mas prazeroso tanto a ela, quanto ao professor e a escola.

2.2 A importância de métodos alternativos para a educação

Ao motivar e despertar a curiosidade do aluno a escola do século XVIII não consegue competir com a realidade do início do século XXI em que o aluno vive. É necessário tornar essa escola mais motivadora e interessante. Entretanto, esse tipo de argumento é preocupante e revela o descompasso pedagógico em que se encontra a escola atualmente. Primeiro, é assustador pensar que necessitamos de algo como o computador para tornar a escola mais motivadora e interessante (VALENTE 2001, p 06).

Conforme Leffa (2006) viver em um mundo em que podemos estender a ação de nossos braços, de nossos gestos, de nossa voz e possivelmente até de nosso cérebro.

O parágrafo acima o autor nos mostra dizendo que o mundo de hoje em que vivemos só vai para frente na melhoria da educação se nós mesmos trabalharmos não só com a força de nossos braços, mas também com gestos, atitudes, nossa voz, e não só deixar isso no papel, ou seja, mas levar isso para prática.

A prática educativa que se contrapõe à prática da Educação Popular é a que formação de pessoas e trabalhadores submissos, dilacerados, sem auto-estima, sem altivez, inseguros e sem esperança. É a que prepara pessoas para explorar e dominar outras pessoas e a natureza em geral. É a prática educativa que ajuda os atuais detentores do poder político, econômico e cultural a serem mais espertos e sabidos nas suas relações de exploração e dominação (VASCONCELOS 2001, p 03).

Vasconcelos nos mostra que a prática educativa nunca vai crescer se ficarmos atrás de pessoas, se não tivermos voz, se ficarmos submisso a sociedade, sem esperança alguma para uma educação melhor, pois o que muda o mundo é a educação e para que essa mudança possa acontecer, precisamos ter voz.

A importância da ludicidade para as crianças de qualquer cultura se dá pelo fato de que a infância é o momento em que se inaugura o processo de socialização na vida do indivíduo, devendo permanecer este processo ao longo de toda a sua vida. Mas é no primeiro momento, na infância, que a socialização aparece em seu furor. E esta socialização infantil se utiliza especialmente do ludismo para garantir a sua efetivação (OLIVEIRA e SOUSA 2008, p 01).

Os autores ressaltam a importância que a ludicidade há para qualquer criança na sua infância, pois é quando se estabelece o primeiro contato com a sociedade, pois é nesse período que o lúdico é utilizado para a sua concretização na sociedade.

Uma ferramenta de autoria não substitui nem o professor nem o livro, soma-se a um e outro, enriquecendo o conteúdo do livro, na medida em que transforma o texto impresso em atividade interativa, e ampliando o trabalho do professor, na medida em que pode simular em sua ausência algumas de suas ações (LEFFA 2006, p 07).

Uma brincadeira ou uma ludicidade não substitui nem o professor nem o livro como cita o autor, isso é verdade mais ela com certeza ajudam no crescimento e no desenvolvimento da criança sem falar que através dela pode com certeza existir a interação com todo o ambiente da sociedade a sua volta, sendo ela, na escola, na rua ou dentro de sua própria casa.

A educação popular não é veneração da cultura popular. Modos de sentir, pensar e agir interagem permanentemente com outros modos diferentes de sentir, pensar e agir. Na formação de pessoas mais sabidas, devem ser criadas oportunidades de intercâmbio de culturas. E as pessoas mudarão quando desejarem mudar e quando tiverem condições objetivas e subjetivas de optar por outro jeito de viver (VASCONCELOS 2001, p 04).

A experiência é importante para o docente, pois por meio do seu trabalho cotidiano na escola é que ele aprende, reestrutura a aprendizagem, faz descobertas e, portanto, é no ambiente escolar que ele aprimora sua formação.

De acordo com Kishimoto (2007), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

Kishimoto mostra que a ação da criança na sua forma de brincar mesmo que a brincadeira seja simples ou não ela possibilita o crescimento e a construção da criança de construir sua vida diante a sociedade.

As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Com tudo ainda há muito que trabalhar no que se diz respeito à educação, pois ela é essencial a qualquer pessoa seja ela criança ou adulta, todos têm esse direito,

por isso nós futuros docentes, devemos agir de forma que o nosso futuro como professor e das pessoas que iremos trabalhar seja feito com a nossa mudança desde o modo de pensar, agir, questionar e entender o ambiente que trabalhamos.

2.3 O surgimento dos jogos Lúdicos

Na sociedade primitiva, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas. A educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava só se fosse pescar e para utilizar o arco, caçava. (CINTRA et. al 2006, p 04).

Cintra (2006) explica que na antiguidade do século VI as crianças só aprendiam por meio de repetição das atividades no seu cotidiano, sendo assim só havia aprendizado se existisse prática, como só utilizava o arco para brincar se fosse caçar, só nadaria se fosse para pegar peixe.

Conforme Almeida (2007) retrata que nesse contexto, a cultura era educativa, caracterizada pelos jogos, que representava a sobrevivência. Sendo assim, o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária.

[...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23).

Uma educação de caráter intencional foi formada, pois a criança necessitava ser preparada por essa instrução. Aos sete anos, as crianças deveriam começar a ser educadas. “Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância” (ALMEIDA, 2008, p. 119).

Como cita o autor na Grécia Antiga nos primeiros anos do indivíduo já deveria esta no jardim de infância com o propósito de trabalhar com os sentidos da criança através de jogos educativos.

No momento histórico explicitado Queiroz (2009) fala que se pode perceber que as crianças tinham contato com a brincadeira como facilitador do aprendizado de conteúdos formais, para que pudessem aprender as obrigações sociais, tendo contato com o processo de produção.

O autor explica que naquela época podia-se perceber que as crianças tinham contato com as brincadeiras e que através delas podiam aprender as obrigações sociais que lhe eram cobradas.

Dos pressupostos antropológicos que embasam a pedagogia, os romanos assim como os gregos representam a tendência essencialista que atribui à educação a função de realizar ‘o que o homem deve ser a partir de um modelo, portanto, os modelos eram tão importantes para os antigos. (QUEIROZ, 2009. p. 15)

Diante do que Queiroz (2009) cita, observou-se a grande importância que os modelos da educação na antiguidade tinham, de realizar hipóteses para a tendência essencialista a educação.

A introdução do lúdico na vida escolar do educando torna-se uma forma eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto. Promover uma alfabetização significativa a prática educacional é a proposta do lúdico. Através das atividades lúdicas na escola, de acordo Luckesi (2000, p.21) pode-se “auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa; não é, também, difícil, coisa tão especial estimulá-lo à ação, como também ao pensar”.

O ensino é uma das principais ferramentas para a criança, pois assim ela consegue explorar, tirar suas próprias conclusões, criar seus próprios pensamentos e compreender sozinho o mundo que gira em sua volta.

Na vivência de troca dos afetos e estabelecimento de vínculos por meio das brincadeiras, a criança interage com seu ambiente e com outras crianças, facilitando inclusive o desenvolvimento da aprendizagem, da leitura e da escrita em seu devido tempo. Pode-se assim dizer, que o lúdico enquadra-se numa abordagem multidisciplinar, intercalando-se numa relação cognitiva, biológica, social e recreativa.

Por meio de brincadeiras, vínculos e afetos é estabelecida, a criança interagem entre si e com todos a sua volta fazendo com que o desenvolvimento de aprendizagem seja trabalhado de forma satisfatória.

De acordo com Paiva (2009, p 24) explana a respeito da infância, que este período está diminuindo cada vez mais, e ao mesmo tempo em que a sociedade roga pelos direitos da criança, em brincar, viver conforme seus direitos entram uma contradição quando os adultos não fazem à passagem ao ato para tal idealização.

A criança quando privada do brincar, dificilmente produzirá vínculos significados com o outro e com o meio ao qual está inserida. A criança necessita de experimentação acerca de conhecimentos, sendo esta a melhor forma de incorporação dos mesmos.

Como o autor descreve a infância esta cada vez menor e ao mesmo tempo que a própria sociedade briga pelos direitos da criança que ela deve brincar, de forma que possa viver conforme os seus direitos, ela própria entra em contradição, pois a criança quando ela é privada de brincar, possivelmente não haverá ciclo algum com o outro e com o meio ao qual ela pertence.

O jogo apresenta sempre duas funções no processo de ensino-aprendizagem. A primeira é lúdica, onde a criança encontra o prazer e a satisfação no jogar, e a segunda é educativa, onde através do jogo a criança é educada para a convivência social, já que o mundo à qual faz parte possui leis e regras as quais precisam ser conhecidas e internalizadas. A criança estando em um constante processo de desenvolvimento, ela brinca, porque a brincadeira propõe subsídios a se desenvolver (POLONIA 2007, p 03).

A Ludicidade sempre vai ser mais interessante do que a própria aula dita para a criança, pois é através dele que ela sente prazer e satisfação, e se conciliar a educação com o jogo será uma forma de que os dois em um único momento serão trabalhados para a formação do aprendizado da criança e o seu desenvolvimento, trabalhar com o lúdico na sala de aula é uma forma de você não cogitar de forma monótona e assim ser atrativa para seus alunos e melhoria até mesmo da escola.

3 METODOLOGIA

Para este trabalho foi realizado um levantamento bibliográfico sobre a importância da utilização de jogos lúdicos. Segundo Oliveira (2002) a técnica bibliográfica busca encontrar as fontes primárias e secundárias e o material científico e tecnológico necessários para a realização do trabalho científico ou técnico - científico. Pode realizar em bibliotecas públicas faculdades, universidades e, atualmente, nos acervos que fazem parte do catálogo coletivo e das bibliotecas virtuais.

Foi utilizada também uma pesquisa de campo com intuito de diagnosticar a grande problemática vivenciada pelos alunos da escola pública. Aplicou-se um questionário com questões fechadas aos professores do 6º ano. De acordo com Gil (1996) com esta técnica de investigação, composta por questões apresentadas por escrito às pessoas, você pode identificar o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas e outras.

A pesquisa foi realizada na escola municipal Paulo Ferraz de Sousa, situada no bairro Expoagra, do município de Grajaú do Estado do Maranhão, pois ela atende um grande número de alunos da periferia, e com ajuda do Programa Institucional de Iniciação a Docência (PIBID) observou-se a grande carência que existe tanto dentro da escola, quanto na sala de aula e na própria comunidade a sua volta.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com os dados obtidos, com o questionário que foi aplicado há 6 professores que trabalham com o 6º ano na escola pública municipal Paulo Ferraz de Sousa pode-se constatar a realidade de alguns professores, com relação ao uso de jogos lúdicos dentro da sala de aula.

No gráfico a seguir mostra o percentual de professores que tem ou não costume de utilizar jogos lúdicos em sala de aula, dados esses pesquisados na turma do 6º ano

na escola Publica Paulo Ferraz de Sousa no município de Grajaú, no estado do Maranhão.

Através do questionário aplicado a cada professor em uma escola publica do município de Grajaú do estado do Maranhão, observou-se que grande parte ainda não utiliza a ludicidade como forma de melhorar o seu ambiente de trabalho, sendo ele de suma importância para o aprendizado tanto dos alunos quanto dos próprios professores.

QUAL O GRAU DE FORMAÇÃO DO DOCENTE

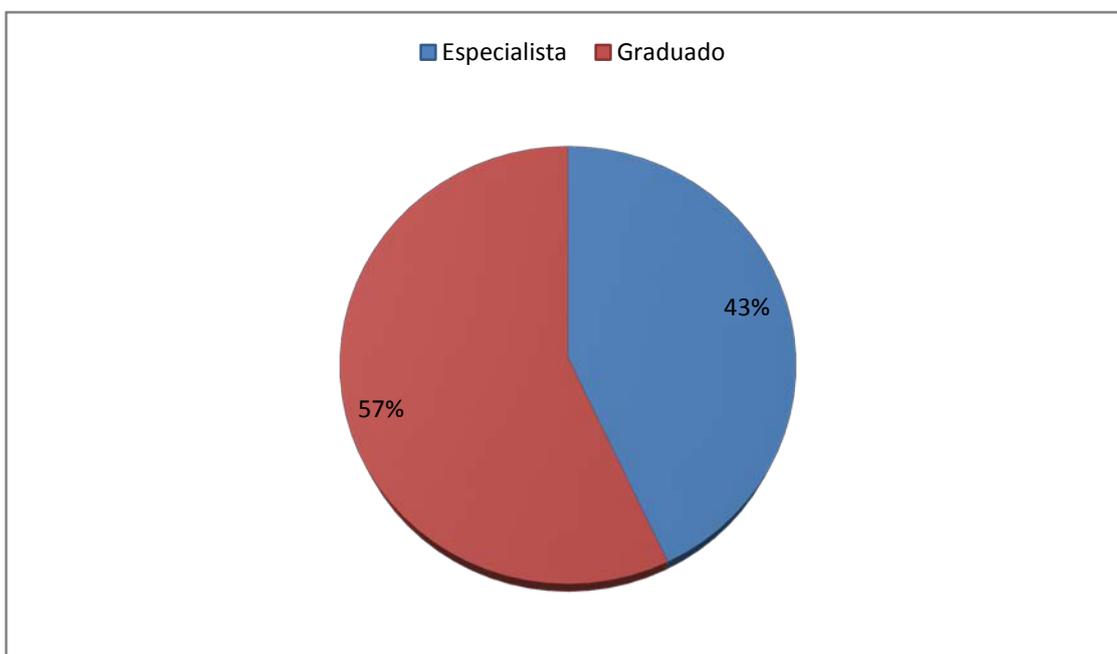


Gráfico 1 – Informação sobre o grau de formação de cada um do questionamento aplicado aos professores da escola Paulo Ferraz de Sousa do município de Grajaú, Maranhão, 2016.

O gráfico 01 mostra a porcentagem de professores com formação de graduado ou especialista na área da educação dentro da escola, ou seja, mais da metade dos professores com 57% contem graduação de ensino superior e a outra parte com 43% contendo apenas especialização na área.

Segundo Pimenta (1999) dada a natureza do trabalho docente, que é ensinar como contribuição ao processo de humanização dos alunos historicamente situados, espera-se da licenciatura que desenvolva nos alunos conhecimentos e habilidades, atitudes e valores que lhes possibilite permanentemente irem construindo seus saberes, fazeres docentes a partir das necessidades e desafios que o ensino como prática social lhes coloca no cotidiano.

Conforme o que o autor cita o trabalho como professor não vai importar assim se você tem ou não graduação, se você apenas tiver uma especialização já vale muito apena, claro se através dessa especialização você possa suprir a necessidade de cada aluno.

QUAL A FAIXA ETÁRIA DE DOCÊNCIA DE CADA DOCENTE

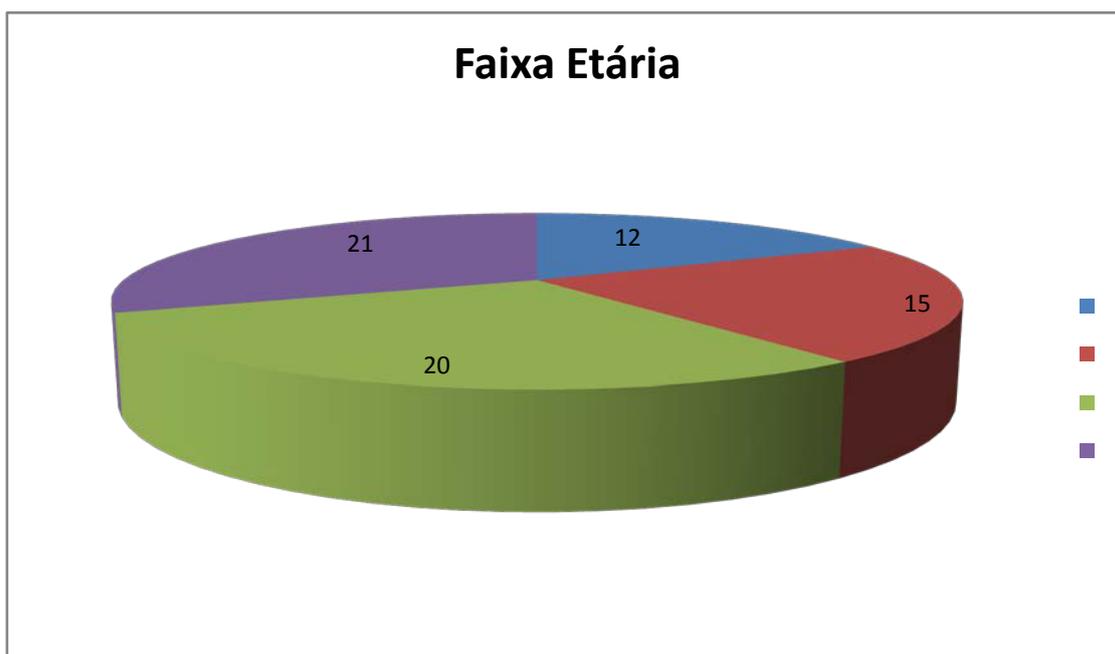


Gráfico 2: Dados no gráfico acima mostra a faixa etária de experiência de cada professor que é de 15 a 21 anos em uma escola publica do município de Grajaú.

No gráfico 02 os dados mostrados são os anos de experiência em que os professores entrevistados atuam dentro da sala de aula. Não importando quantos anos de experiência há cada docente, pois a educação é algo que muda constantemente, então se acredita que para se ter um bom desempenho perante a sociedade você pode ter dez, vinte anos de experiência, mas se você constantemente renova seus conhecimentos e métodos de se trabalhar você terá sim pontos positivos para a melhoria de aprendizagem de seus alunos.

QUAL A SUA METODOLOGIA DE ENSINO

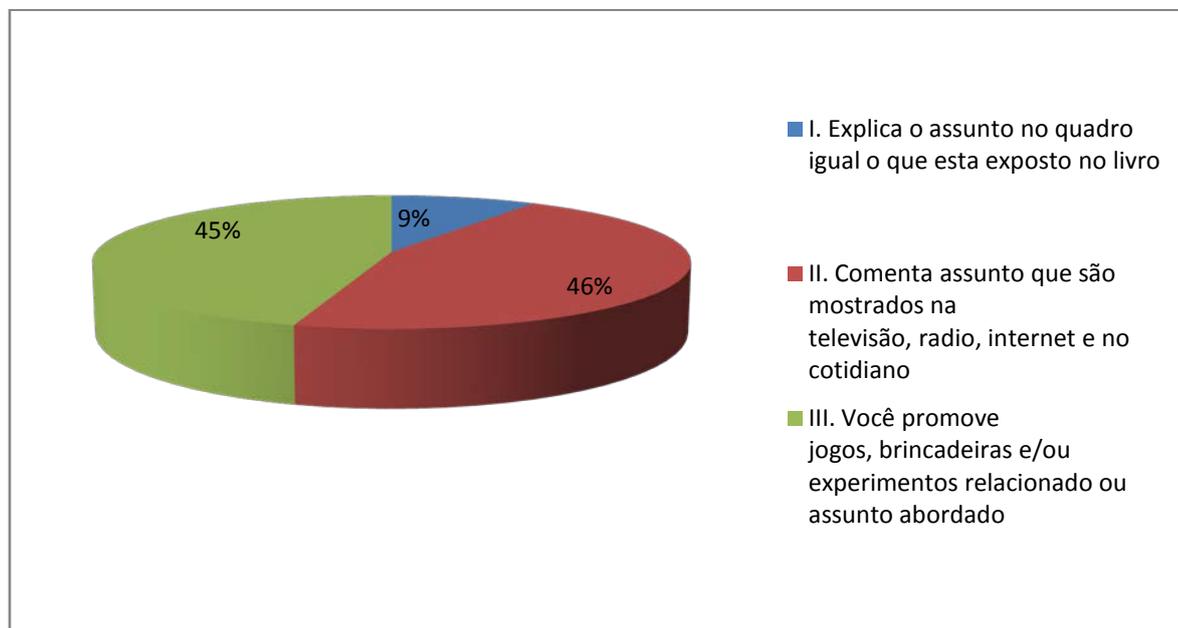


Gráfico 3: Metodologia de ensino dos professores.

O gráfico 3 representa a porcentagem utilizada por cada professor, o que se percebe que 46 % dos entrevistados utilizam as alternativas como a televisão, internet, rádio no cotidiano de seus alunos, 45 % promove jogos, brincadeiras relacionado ao assunto dentro da sala de aula, e 9% que é minoria faz da forma tradicional, aplicando apenas o que é exposto no livro, sem nenhuma forma de alternativa.

Metodologias de ensino aplicadas pelos professores entrevistados mostram que uma parte ainda usa o método tradicional que é apenas escrever no quadro o que se expõe no livro sobre determinado assunto.

UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE PELOS PROFESSORES

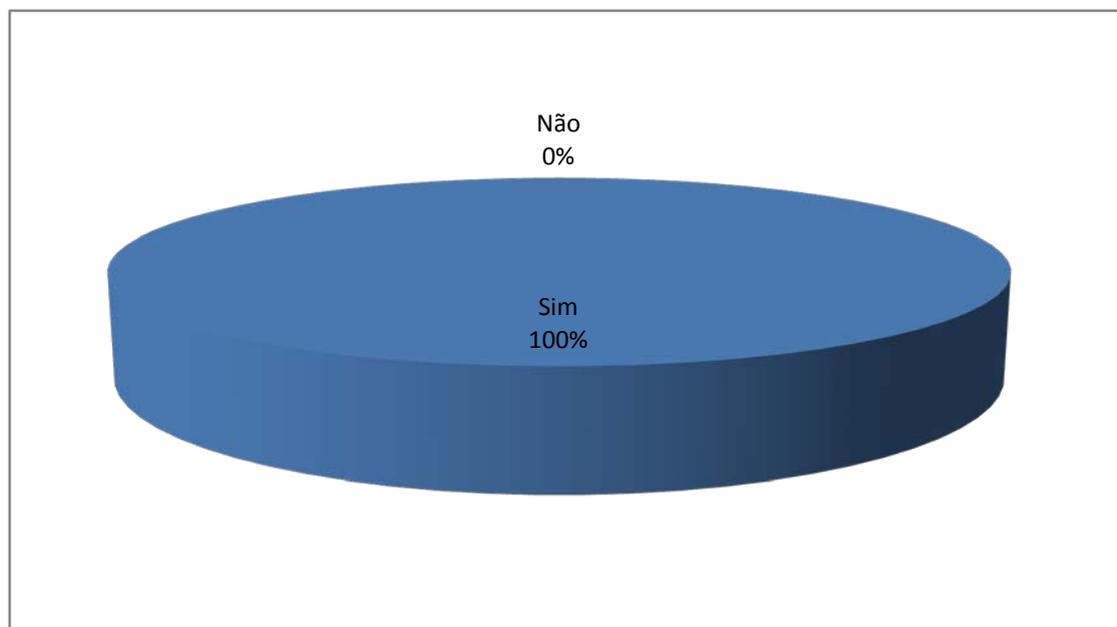


Gráfico4: Porcentagem de jogos e atividades lúdicas utilizada por cada professor.

O gráfico 4 representa a porcentagem de cada docente para assim facilitar o ensino e aprendizagem dos alunos, ou seja, 100% afirmam que utilizam métodos alternativos para a melhoria de ensino aprendizagem de seus alunos, mas deve-se ressaltar que nem sempre se utiliza 100% de ludicidade na sala de aula, pois o aprendizado muda constantemente.

De acordo com Smole, Diniz e Candido, (2000, p.17) as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educadores, é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, bem como uma possibilidade para que a afetividade, prazer, auto conhecimento e cooperação sejam trabalhadas em sala de aula.

Conforme os autores descrevem as atividades lúdicas em sala de aula é uma alternativa para auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem, por favorecer na construção do conhecimento do aluno.

Elas devem ser utilizadas com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, melhorando o desempenho dos alunos em alguns conteúdos de difícil entendimento. O lúdico, nesse sentido, atua como um importante

instrumento, proporcionando ao professor um auxílio para desenvolver determinado conteúdo em sala de aula.

DOCENTE TEM COSTUME OU NÃO DE TRABALHAR COM A LUDICIDADE DENTRO DA SALA DE AULA DIARIAMENTE.

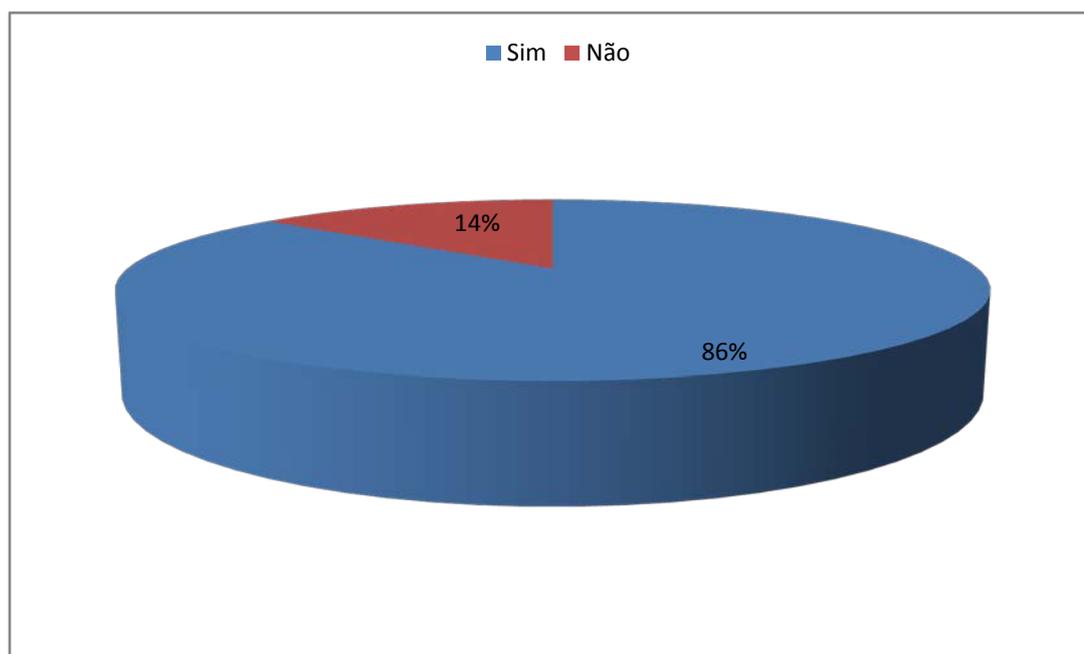


Gráfico5: Se os professores costumam ou não trabalhar de forma lúdica com seus alunos a sala de aula.

O gráfico acima mostra que 86 % dos entrevistados utilizam sim forma lúdica com seus alunos no ambiente escolar, e observaram que dessa forma houve uma grande melhoria no aprendizado de cada um, e 14 % disseram que não.

A partir das respostas apresentadas pelos professores percebe-se que eles têm consciência da importância da inserção do lúdico em sua prática pedagógica, muito embora alguns não utilizassem muito.

Segundo Madalena Freire (2006) “para permanecer vivo educando a paixão, desejos de vida ou de morte, é preciso educar o medo e a coragem. Medo e coragem em assumir a solidão de ser diferente. Medo e coragem de romper com o velho. Medo e coragem de construir o novo.”

De acordo com a autora a educação não é constante, ela se renova todos os dias, por isso é renovação só depende de cada docente, pois grande parte dos professores tem medo do novo, por isso nunca saem do tradicionalismo, e assim

tornam o seu ambiente de trabalho, em um ambiente desfavorável para o processo de ensino aprendizagem de seus alunos, e assim seus alunos não sentem vontade alguma de aprender qualquer tipo de assunto.

GRAU DE APRENDIZAGEM ANTES DA UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE NA SALA DE AULA.

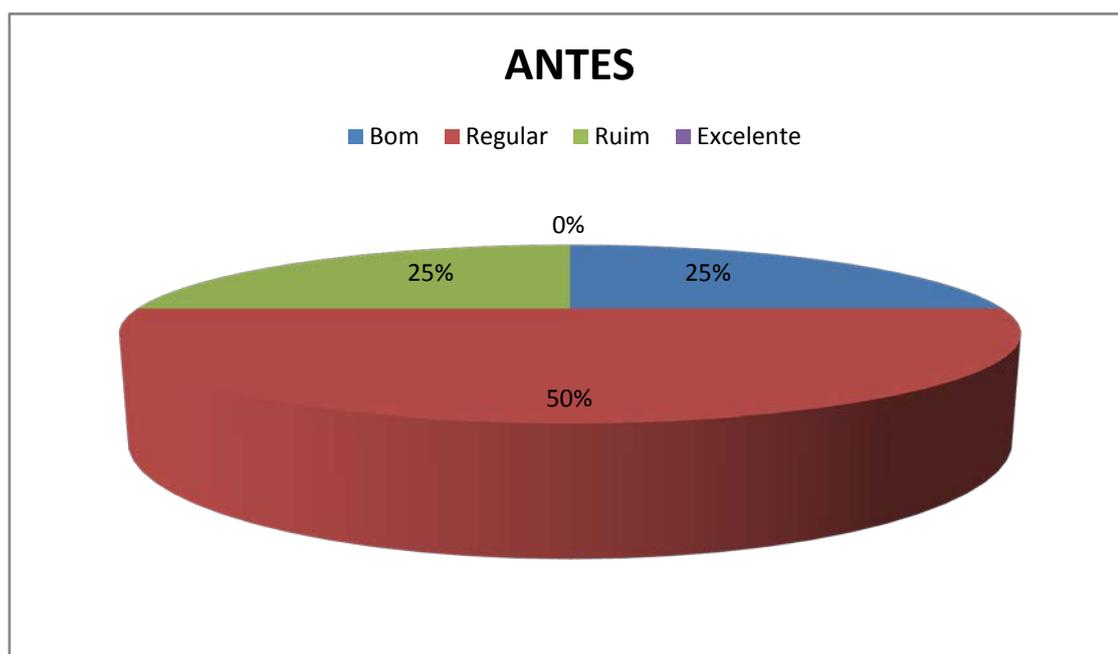


Gráfico6: Desempenho dos alunos antes de utilizar atividades lúdicas como tecnologia de ensino.

A representação gráfica mostra que 50% contestaram que o ensino era regular antes de utilizarem a ludicidade em suas disciplinas, 25% responderam que o ensino era bom e 25% que era ruim.

Segundo Almeida, (2003) os jogos de exercícios, que à primeira vista parecem ser apenas a repetição mecânica de gestos automáticos, caracterizam para os alunos os efeitos esperados, isto é, a criança age para ver o que sua ação vai produzir, sem que por isso se trate de uma ação exploratória.

Almeida explica que através da ludicidade a primeira vista parece uma imitação de gestos automáticos individualizando os resultados esperados pelos próprios alunos dentro da sala de aula, por esse motivo grande parte ainda tem receio em trabalhar com a ludicidade dentro da sala de aula.

Mas perceberam que sem a ludicidade ficaria mais difícil para trabalhar a dificuldade que havia dentro da sala de aula de grande parte de seus alunos, então pensaram em fazer uma experiência com a utilização de jogos lúdicos para ver se haveria uma melhoria no desempenho de cada aluno em suas disciplinas.

GRAU DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DEPOIS DA UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE.

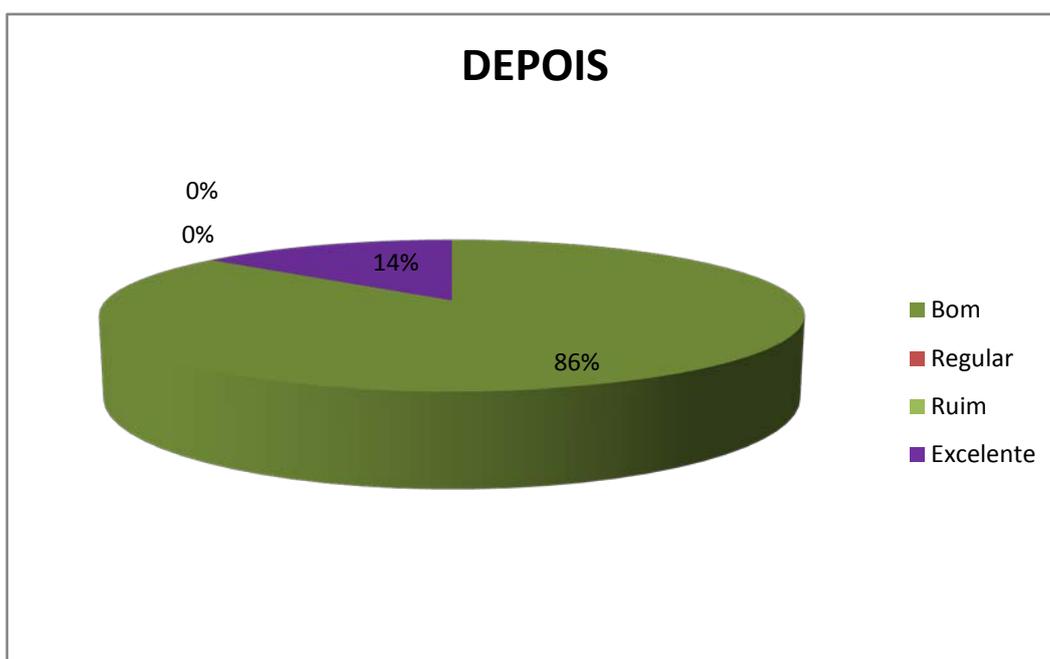


Gráfico 7 : Desempenho dos alunos na sala de aula após cada professor utilizar métodos alternativos na sua disciplina.

A representação no gráfico 07 mostra que a grande maioria observou que com a utilização da ludicidade o desempenho dos alunos foi melhorando, 86% afirmou que foi bom e 14% definiu como excelente.

Segundo Muniz (2002) devemos tornar o brincar como espaço onde as crianças comunicam entre elas suas maneiras de pensar e onde tentam explicar e validar seus processos lógicos dentro do grupo que participa da atividade lúdica.

Conforme o autor a criança tem como o brincar o espaço onde possam interagir entre si, e na sala de aula não poderia ser diferente através do lúdico a criança interage com as outras pessoas e ainda entende o conteúdo de uma forma de melhoria de seu desempenho.

Constatou-se com os professores que quando se usa algum tipo de metodologia, o progresso é melhor do que você fica só na sala de aula sem nenhum dialogo com seus alunos, e através de jogos, brincadeira você tem melhor acompanhamento de melhoria de seus alunos.

AVALIAÇÃO DO DOCENTE NA UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE

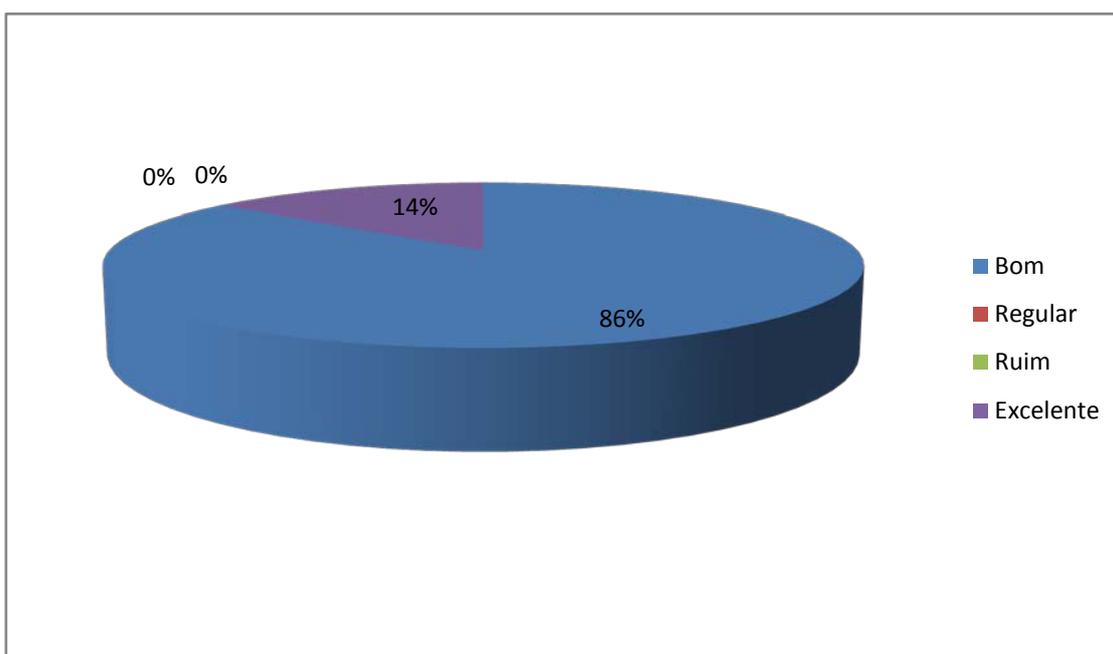


Gráfico8: Avaliação da pratica docente com a utilização de jogos lúdicos em uma escola pública do município de Grajaú.

Os resultados apresentados no gráfico 8 mostram que 86% dos entrevistados avalia sua pratica docente como bom, com a utilização da ludicidade dentro da sala de aula, e 14% considera excelente.

Para Piaget (Apud ALMEIDA, 2003) os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma “adaptação” mais completa.

Conforme Piaget descreve acima os jogos utilizados em uma disciplina que o aluno acha difícil com certeza o ajudaria entender determinado assunto, para os professores entrevistados trabalhar com jogos lúdicos teve um grande salto comparado como a forma que eles trabalhavam sem ludicidade alguma, percebendo-se então que o

lúdico é uma forma prazerosa tanto para eles trabalharem, quanto para os alunos entenderem o conteúdo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos dados obtidos observou-se que há muito que fazer para se ter uma melhor educação em nosso município, e isso se deve ao fato de que muitos professores não utilizam métodos ou alternativas para a melhoria de sua forma de ensinar e de cativar o aluno a entender determinado assunto, pois através de jogos lúdicos, podemos sim formar cidadãos pensantes, fazer com que eles saibam questionar e entender o mundo a sua volta.

É importante expor nesse momento os melhoramentos que a atividade lúdica proporciona a aprendizagem de cada criança em que se diz importância ao desenvolvimento da criança, envolvendo as características de sociabilidade, como atitudes, reações, desenvolvimento e emoções que envolvem as crianças e os objetos utilizados.

Pode-se concluir que o jogo pode sim ser uma ferramenta de trabalho muito benéfica para o docente, pois através dele o professor pode inserir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o educador poderá proporcionar preocupação de conteúdos de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo.

Com tudo aprender que não devemos ser monótonos em nossa forma de ensinar nossos alunos, e sim que através da ludicidade enxergamos a dificuldade de cada aluno, de como trabalharmos cada disciplina para que não exista evasão de alunos nas escolas.

REFERENCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 20 de setembro de 2015.

ALMEIDA, E. S. de. **O brincar e a criança**: implicações da teoria de Jean Piaget. 2009. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo>>. Acesso em: 13 de setembro de 2015.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. _ Rio de Janeiro: Loyola, 2008.

ARANHA, M. L. A. **História da Educação**. 2ª ed.rev. e atual. São Paulo: Moderna. 18 de setembro de 2015.

BRUINI, E. C. "**Educação no Brasil**"; *Brasil Escola*. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/educacao/educacao-no-brasil.htm>>.

CASTRO, D. F. **A importância do jogo/lúdico no processo de ensino-aprendizagem**, Piaget. 2009. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo>. Acesso em: 15 de Setembro de 2015.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas em pesquisa social**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais. *In*: SANTOS, S. M. P., (org.) **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 3ª ed. Petrópolis, Vozes, 17 de Setembro de 2010.

LUCKESI, C. C. (org) **Educação e Ludicidade**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MOURA, M. O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. *In*: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 16 de outubro de 2011.

OLIVEIRA, M. K de. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico*. 3. ed. São Paulo: Scipione, 2008.

OLIVEIRA, S. L. de **Metodologia Científica aplicada ao direito**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

PIMENTA S. G.(org.) **Saberes pedagógicos e atividades docentes.**

POLONIA, A. C.; DESSEN, M. A. Em busca de uma compreensão das relações entre família e escola. *Revista Psicologia Escolar e Educacional*. Brasília – DF, v. 9, n. 9, Set. pp. 303-312. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v9n2/v9n2a12.pdf>>. Acesso em: 15 de setembro de 2015.

QUEIROZ, M. M. A. *Educação Infantil e Ludicidade*. Teresina: EDUFPI, 2009. 20 de setembro de 2015.

SMOLE, K. S. DINIZ, M. I. e CÂNDIDO, P. **Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

ANEXOS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM
CIÊNCIAS NATURAIS/QUÍMICA
CAMPUS GRAJAÚ

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Gilberto Félix Cardoso

estou sendo convidado a participar da pesquisa denominada Termo de
conclusão do curso com habilitação em Química,
bem como, fui informado/a dos seus objetivos.

Estou ciente de que minha privacidade será respeitada, ou seja, meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificar-me, será mantido em sigilo.

Também fui informado/a de que posso me recusar a participar da pesquisa, ou retirar meu consentimento a qualquer momento sem precisar justificar, e de, por desejar sair da pesquisa, não sofrerei qualquer prejuízo à assistência que venho recebendo.

O/a pesquisador/a envolvido/a com a referida pesquisa é Barbara Jordana
maiel Sousa da Universidade
Federal do Maranhão e com ele/a poderei manter contato.

É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas conseqüências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado/a quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do já referido estudo, manifesto meu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação.

Grajaú, 22 de Outubro de 2015.

Gilberto Félix Cardoso
Assinatura do sujeito da pesquisa

Barbara Jordana mael Sousa
Assinatura do/a pesquisador/a responsável



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM
CIÊNCIAS NATURAIS/QUÍMICA
CAMPUS GRAJAÚ

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Helena Paula Cortez Melo Vieira

estou sendo convidado a participar da pesquisa denominada Termo de Conclusão do curso em habilitação em Química,

bem como, fui informado/a dos seus objetivos.

Estou ciente de que minha privacidade será respeitada, ou seja, meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificar-me, será mantido em sigilo.

Também fui informado/a de que posso me recusar a participar da pesquisa, ou retirar meu consentimento a qualquer momento sem precisar justificar, e de, por desejar sair da pesquisa, não sofrerei qualquer prejuízo à assistência que venho recebendo.

O/a pesquisador/a envolvido/a com a referida pesquisa é Barbara Jordana Maciel Sousa da Universidade Federal do Maranhão e com ele/a poderei manter contato.

É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas conseqüências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado/a quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do já referido estudo, manifesto meu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação.

Grajaú, 22 de outubro de 2015.

Helena Paula Cortez Melo Vieira
Assinatura do sujeito da pesquisa

Barbara Jordana Maciel Sousa
Assinatura do/a pesquisador/a responsável



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM
CIÊNCIAS NATURAIS/QUÍMICA
CAMPUS GRAJAÚ

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Pedro magalhães de Araújo

estou sendo convidado a participar da pesquisa denominada Termo de conclusão de curso com habilitação em Química,

bem como, fui informado/a dos seus objetivos.

Estou ciente de que minha privacidade será respeitada, ou seja, meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificar-me, será mantido em sigilo.

Também fui informado/a de que posso me recusar a participar da pesquisa, ou retirar meu consentimento a qualquer momento sem precisar justificar, e de, por desejar sair da pesquisa, não sofrerei qualquer prejuízo à assistência que venho recebendo.

O/a pesquisador/a envolvido/a com a referida pesquisa é Barbara Jordana Marcel Sousa da Universidade Federal do Maranhão e com ele/a poderei manter contato.

É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas conseqüências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado/a quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do já referido estudo, manifesto meu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação.

Grajaú, 22 de Outubro de 2015.

PEDRO MAGALHÃES DO ARAÚJO

Assinatura do sujeito da pesquisa

Barbara Jordana Marcel Sousa

Assinatura do/a pesquisador/a responsável



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM
CIÊNCIAS NATURAIS/QUÍMICA
CAMPUS GRAJAÚ

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Assunção de m^{da} silveira Chaves

estou sendo convidado a participar da pesquisa denominada Termo de Conclusão do curso com habilitação em Química

bem como, fui informado/a dos seus objetivos.

Estou ciente de que minha privacidade será respeitada, ou seja, meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificar-me, será mantido em sigilo.

Também fui informado/a de que posso me recusar a participar da pesquisa, ou retirar meu consentimento a qualquer momento sem precisar justificar, e de, por desejar sair da pesquisa, não sofrerei qualquer prejuízo à assistência que venho recebendo.

O/a pesquisador/a envolvido/a com a referida pesquisa é Barbara Jordana Maciel Sousa da Universidade de Federal do Maranhão e com ele/a poderei manter contato.

É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas conseqüências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado/a quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do já referido estudo, manifesto meu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação.

Grajaú, 22 de Outubro de 2015.

Assunção de m^{da} silveira Chaves
Assinatura do sujeito da pesquisa

Barbara Jordana Maciel Sousa
Assinatura do/a pesquisador/a responsável



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM
CIÊNCIAS NATURAIS/QUÍMICA
CAMPUS GRAJAÚ

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Damiana dos Santos

estou sendo convidado a participar da pesquisa denominada Termo de Conclusão do curso com habilitação em Química

bem como, fui informado/a dos seus objetivos.

Estou ciente de que minha privacidade será respeitada, ou seja, meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificar-me, será mantido em sigilo.

Também fui informado/a de que posso me recusar a participar da pesquisa, ou retirar meu consentimento a qualquer momento sem precisar justificar, e de, por desejar sair da pesquisa, não sofrerei qualquer prejuízo à assistência que venho recebendo.

O/a pesquisador/a envolvido/a com a referida pesquisa é Barbara Jordana Maciel Sousa da Universidade Federal do Maranhão e com ele/a poderei manter contato.

É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas conseqüências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado/a quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do já referido estudo, manifesto meu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação.

Grajaú, 22 de Outubro de 2015.

Damiana dos Santos

Assinatura do sujeito da pesquisa

Barbara Jordana Maciel Sousa

Assinatura do/a pesquisador/a responsável



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM
CIÊNCIAS NATURAIS/QUÍMICA
CAMPUS GRAJAÚ

AUTORIZAÇÃO

Eu Luiz Augusto Silva Cunha
 _____, nacionalidade brasileiro
 _____ idade 43 anos, estado civil casado
 _____, profissão professor,
 endereço _____
 _____, RG 050722262013-4
 responsável pela(o) Sem Paulo Ferraz de Souza

_____, autorizo a realização da
 pesquisa **Utilização de jogos lúdicos em uma escola pública do município de
 Grajaú, Maranhão**, a ser conduzida pela pesquisadora **Bárbara Jordana Maciel
 Sousa**.

Fui informado pelo responsável do estudo sobre as características e objetivos da
 pesquisa, bem como das atividades que serão realizadas na instituição a qual
 represento.

Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição
 coparticipante da presente pesquisa e de seu compromisso no resguardo da segurança
 e bem-estar dos sujeitos de pesquisa nela recrutados, dispondo de infraestrutura
 necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar.

Grajaú, 11 de dezembro de 2015.

Luiz Augusto Silva Cunha
 GESTOR
 Port.: 278/2015

Assinatura e carimbo do responsável institucional



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CURSO DE LICENCIATURA INTERDISCIPLINAR EM
CIÊNCIAS NATURAIS/QUÍMICA
CAMPUS GRAJAU

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, Maria da Guia Oliveira Rêgo

estou sendo convidado a participar da pesquisa denominada Termo de Conclusão do curso

bem como, fui informado/a dos seus objetivos.

Estou ciente de que minha privacidade será respeitada, ou seja, meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificar-me, será mantido em sigilo.

Também fui informado/a de que posso me recusar a participar da pesquisa, ou retirar meu consentimento a qualquer momento sem precisar justificar, e de, por desejar sair da pesquisa, não sofrerei qualquer prejuízo à assistência que venho recebendo.

O/a pesquisador/a envolvido/a com a referida pesquisa é Barbara Gondana Maciel Sousa da Universidade Federal do Maranhão e com ele/a poderei manter contato.

É assegurada a assistência durante toda pesquisa, bem como me é garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas conseqüências, enfim, tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado/a quanto ao teor de todo o aqui mencionado e compreendido a natureza e o objetivo do já referido estudo, manifesto meu livre consentimento em participar, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico, a receber ou a pagar, por minha participação.

Grajaú, 22 de Outubro de 2015.

Maria da Guia Oliveira Rêgo
Assinatura do sujeito da pesquisa

Barbara Gondana Maciel Sousa
Assinatura do/a pesquisador/a responsável



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS DE GRAJAÚ
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

QUESTIONARIO: **Utilização de jogos lúdicos no 6º ano na escola publica do município de Grajaú/MA**

Questões

Qual seu grau de formação?

- Graduado
 Especialista
 Outras _____

Quanto tempo de experiência docente você possui?

- 5 anos
 10 anos
 Outras _____

Com relação à metodologia de ensino, você *i)* explica o assunto no quadro igual o que esta exposto no livro; *ii)* comenta assuntos que são mostrado na televisão, radio, internet e no cotidiano dos alunos; *iii)* você promove jogos, brincadeiras e/ou experimentos relacionado ou assunto abordado.

- i* *ii* *iii*

Uma proposta para a mudança do ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente. Você acha que esses jogos e atividades lúdicas facilitam o ensino aprendizagem dos alunos?

- sim
 não

Você costuma trabalhar de forma lúdica com seus alunos?

- Sim Não

Como você definiria o desempenho dos alunos antes e após a aplicação dos jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino?

Antes: ()Bom (X)Regular ()Ruim ()Excelente
Após: (X)Bom ()Regular ()Ruim ()Excelente

Como você avaliaria sua prática enquanto docente?

()Ruim (X)Bom ()Regular ()Excelente



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS DE GRAJAÚ
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

QUESTIONÁRIO: **Utilização de jogos lúdicos no 6º ano na escola pública do município de Grajaú/MA**

Questões

Qual seu grau de formação?

- Graduação
 Especialista
 Outras _____

Quanto tempo de experiência docente você possui?

- 5 anos
 10 anos
 Outras 21 ANOS

Com relação à metodologia de ensino, você *i*) explica o assunto no quadro igual o que esta exposto no livro; *ii*) comenta assuntos que são mostrado na televisão, radio, internet e no cotidiano dos alunos; *iii*) você promove jogos, brincadeiras e/ou experimentos relacionado ou assunto abordado.

- i* *ii* *iii*

Uma proposta para a mudança do ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente. Você acha que esses jogos e atividades lúdicas facilitam o ensino aprendizagem dos alunos?

- sim
 não

Você costuma trabalhar de forma lúdica com seus alunos?

- Sim Não

Como você definiria o desempenho dos alunos antes e após a aplicação dos jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino?

Antes: ()Bom Regular ()Ruim ()Excelente
Após: Bom ()Regular ()Ruim ()Excelente

Como você avaliaria sua prática enquanto docente?

()Ruim Bom ()Regular ()Excelente



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS DE GRAJAÚ
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

QUESTIONARIO: **Utilização de jogos lúdicos no 6º ano na escola publica do município de Grajaú/MA**

Questões

Qual seu grau de formação?

- Graduado
 Especialista
 Outras _____

Quanto tempo de experiência docente você possui?

- 5 anos
 10 anos
 Outras 15 anos

Com relação à metodologia de ensino, você *i)* explica o assunto no quadro igual o que esta exposto no livro; *ii)* comenta assuntos que são mostrado na televisão, radio, internet e no cotidiano dos alunos; *iii)* você promove jogos, brincadeiras e/ou experimentos relacionado ou assunto abordado.

- i* *ii* *iii*

Uma proposta para a mudança do ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente. Você acha que esses jogos e atividades lúdicas facilitam o ensino aprendizagem dos alunos?

sim

não

Você costuma trabalhar de forma lúdica com seus alunos?

- Sim Não
às vezes

Como você definiria o desempenho dos alunos antes e após a aplicação dos jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino?

Antes: () Bom () Regular Ruim () Excelente
Após: Bom () Regular () Ruim () Excelente

Como você avaliaria sua prática enquanto docente?

() Ruim Bom () Regular () Excelente



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS DE GRAJAÚ
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

QUESTIONARIO: **Utilização de jogos lúdicos no 6º ano na escola publica do município de Grajaú/MA**

Questões

Qual seu grau de formação?

- Graduated
 Especialista
 Outras _____

Quanto tempo de experiência docente você possui?

- 5 anos
 10 anos
 Outras 15 anos

Com relação à metodologia de ensino, você *i*) explica o assunto no quadro igual o que esta exposto no livro; *ii*) comenta assuntos que são mostrado na televisão, radio, internet e no cotidiano dos alunos; *iii*) você promove jogos, brincadeiras e/ou experimentos relacionado ou assunto abordado.

- i* *ii* *iii*

Uma proposta para a mudança do ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente. Você acha que esses jogos e atividades lúdicas facilitam o ensino aprendizagem dos alunos?

- sim
 não

Você costuma trabalhar de forma lúdica com seus alunos?

- Sim Não

Como você definiria o desempenho dos alunos antes e após a aplicação dos jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino?

Antes: Bom () Regular () Ruim () Excelente

Após : Bom () Regular () Ruim () Excelente

Como você avaliaria sua prática enquanto docente?

() Ruim Bom () Regular () Excelente



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS DE GRAJAÚ
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

QUESTIONÁRIO: **Utilização de jogos lúdicos no 6º ano na escola pública do município de Grajaú/MA**

Questões

Qual seu grau de formação?

- Graduado
 Especialista
 Outras _____

Quanto tempo de experiência docente você possui?

- 5 anos
 10 anos
 Outras 21 anos

Com relação à metodologia de ensino, você *i)* explica o assunto no quadro igual o que esta exposto no livro; *ii)* comenta assuntos que são mostrado na televisão, rádio, internet e no cotidiano dos alunos; *iii)* você promove jogos, brincadeiras e/ou experimentos relacionado ou assunto abordado.

- i* *ii* *iii*

Uma proposta para a mudança do ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente. Você acha que esses jogos e atividades lúdicas facilitam o ensino aprendizagem dos alunos?

- sim
 não

Você costuma trabalhar de forma lúdica com seus alunos?

- Sim Não

Como você definiria o desempenho dos alunos antes e após a aplicação dos jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino?

Antes: () Bom () Regular () Ruim () Excelente
Após: (X) Bom () Regular () Ruim () Excelente

Como você avaliaria sua prática enquanto docente?

() Ruim (X) Bom () Regular () Excelente



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO CAMPUS DE GRAJAÚ
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

QUESTIONÁRIO: **Utilização de jogos lúdicos no 6º ano na escola pública do município de Grajaú/MA**

Questões

Qual seu grau de formação?

- Graduado
 Especialista
 Outras _____

Quanto tempo de experiência docente você possui?

- 5 anos
 10 anos
 Outras 12 anos

Com relação à metodologia de ensino, você *i)* explica o assunto no quadro igual o que esta exposto no livro; *ii)* comenta assuntos que são mostrado na televisão, radio, internet e no cotidiano dos alunos; *iii)* você promove jogos, brincadeiras e/ou experimentos relacionado ou assunto abordado.

- i* *ii* *iii*

Uma proposta para a mudança do ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente. Você acha que esses jogos e atividades lúdicas facilitam o ensino aprendizagem dos alunos?

- sim
 não

Você costuma trabalhar de forma lúdica com seus alunos?

- Sim Não

Como você definiria o desempenho dos alunos antes e após a aplicação dos jogos e atividades lúdicas como metodologia de ensino?

Antes: ()Bom ()Regular ()Ruim ()Excelente

Após: ()Bom ()Regular ()Ruim ()Excelente

Como você avaliaria sua prática enquanto docente?

()Ruim (X)Bom ()Regular ()Excelente