

O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Nathália Hernandes Turke
José Carlos de Almeida
Janete Aparecida Ferreira
Geovana Nascimento Cavalcante



2021

O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Nathália Hernandez Turke
José Carlos de Almeida
Janete Aparecida Ferreira
Geovana Nascimento Cavalcante



2021

2021 by Editora e-Publicar
Copyright © Editora e-Publicar
Copyright do Texto © 2021 Os autores
Copyright da Edição © 2021 Editora e-Publicar
Direitos para esta edição cedidos à Editora e-Publicar pelas autoras.

Editora Chefe

Patrícia Gonçalves de Freitas

Editor

Roger Goulart Mello

Diagramação

Dandara Goulart Mello

Roger Goulart Mello

Projeto gráfico e Edição de Arte

Patrícia Gonçalves de Freitas

Revisão

Os autores

Todo o conteúdo do livro, dados, informações e correções são de responsabilidade exclusiva dos autores. O download e compartilhamento da obra são permitidos desde que os créditos sejam devidamente atribuídos aos autores. É vedada a realização de alterações na obra, assim como sua utilização para fins comerciais.

A Editora e-Publicar não se responsabiliza por eventuais mudanças ocorridas nos endereços convencionais ou eletrônicos citados nesta obra.

Conselho Editorial

Alessandra Dale Giacomini Terra – Universidade Federal Fluminense

Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Andrelize Schabo Ferreira de Assis – Universidade Federal de Rondônia

Bianca Gabriely Ferreira Silva – Universidade Federal de Pernambuco

Cristiana Barcelos da Silva – Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro

Cristiane Elisa Ribas Batista – Universidade Federal de Santa Catarina

Daniel Ordane da Costa Vale – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Danyelle Andrade Mota – Universidade Tiradentes

Dayanne Tomaz Casimiro da Silva - Universidade Federal de Pernambuco

Diogo Luiz Lima Augusto – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Elis Regina Barbosa Angelo – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Ernane Rosa Martins - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Ezequiel Martins Ferreira – Universidade Federal de Goiás



Fábio Pereira Cerdera – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Francisco Oricelio da Silva Brindeiro – Universidade Estadual do Ceará
Glaucio Martins da Silva Bandeira – Universidade Federal Fluminense
Helio Fernando Lobo Nogueira da Gama - Universidade Estadual De Santa Cruz
Inaldo Kley do Nascimento Moraes – Universidade CEUMA
João Paulo Hergesel - Pontificia Universidade Católica de Campinas
Jose Henrique de Lacerda Furtado – Instituto Federal do Rio de Janeiro
Jordany Gomes da Silva – Universidade Federal de Pernambuco
Jucilene Oliveira de Sousa – Universidade Estadual de Campinas
Luana Lima Guimarães – Universidade Federal do Ceará
Luma Mirely de Souza Brandão – Universidade Tiradentes
Mateus Dias Antunes – Universidade de São Paulo
Milson dos Santos Barbosa – Universidade Tiradentes
Naiola Paiva de Miranda - Universidade Federal do Ceará
Rafael Leal da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Rita Rodrigues de Souza - Universidade Estadual Paulista
Willian Douglas Guilherme - Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

L944 O lúdico como facilitador do processo de ensino e aprendizagem /
Nathália Hernandes Turke... [et al.]. – Rio de Janeiro, RJ: e-
Publicar, 2021.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-65-89950-24-0

1. Ludicidade. 2. Multiculturalismo. 3. Educação. I. Turke,
Nathália Hernandes. II. Ferreira, Janete Aparecida. III. Almeida, José
Carlos de. IV. Cavalcante, Geovana Nascimento.

CDD 371.72

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

Editora e-Publicar

Rio de Janeiro – RJ – Brasil
contato@editorapublicar.com.br
www.editorapublicar.com.br



2021

APRESENTAÇÃO

Caros leitores, este *E-book* traz considerações acerca da importância das atividades lúdicas em sala de aula, visando otimização do processo de ensino e aprendizagem. Assim, além de discussões teóricas, abarca algumas atividades práticas que podem ser desenvolvidas em sala de aula, desde a Educação Infantil até os anos finais do Ensino Fundamental.

Ademais, aborda sobre a importância de os conteúdos não serem trabalhados de forma descontextualizada, mas sim de forma transdisciplinar. Neste contexto, também se fez importância destacar a relevância de implementar conteúdos transversais em sala de aula, como multiculturalismo e Educação Ambiental.

Desejamos uma ótima leitura!

Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana.

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

Este *E-book* teve como objetivo apresentar o lúdico como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem de diferentes temáticas, bem como em diferentes faixas etárias. Além das discussões teóricas, foram apresentadas, detalhadamente, dinâmicas de aulas lúdicas que podem ser utilizadas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental. Para tanto, foi apresentada a importância do lúdico em sala de aula, bem como da abordagem transdisciplinar aos trabalhar os diversos conteúdos escolares. Ao trabalhar os conteúdos segundo a perspectiva transdisciplinar, espera-se a formação de cidadãos críticos perante as questões sociais, culturais, ambientais, capazes de transformar o meio em que vivem, trabalhando não só como indivíduos, mas como comunidade. De acordo com o contexto apresentado neste trabalho, pode-se inferir que o processo de ensino e aprendizagem deve ser atrativo para os alunos. Neste sentido, há a sugestão de aulas lúdicas, as quais poderiam se constituir em instrumentos que possam promover a aprendizagem em todos os níveis de ensino.

Palavras chave: Ludicidade. Multiculturalismo. Educação Ambiental.

Sumário

INTRODUÇÃO	10
PROPOSTAS DE DIÁLOGO ENTRE OS SABERES	11
A importância do lúdico em sala de aula.....	12
ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	14
ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	18
Sexto ano: Biomas Brasileiros.....	18
Sétimo ano: Fungos – Fermentação Alcoólica.....	19
Oitavo ano: Cinco Sentidos	19
Nono ano: Ácidos e Bases	20
O LÚDICO COMO FACILITADOR DE SENSIBILIZAÇÃO AMBIENTAL.....	23
CULTURA E MULTICULTURALISMO NO FOLCLORE BRASILEIRO: Como trabalhar de forma lúdica?	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
ANEXO: CASAS DO TABULEIRO DO JOGO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL	30



INTRODUÇÃO

Para o desenvolvimento deste trabalho partiu-se da premissa de que a escola como ambiente de desenvolvimento humano, juntamente com a família, possui por finalidade levar as crianças, adolescentes e jovens ao próprio conhecimento, bem como a pensar criticamente. Expondo a ideia de que a escola é uma entidade representativa da sociedade, e enquanto instituição social, deve se apropriar de conceitos fundamentais sobre as questões sociais, culturais, econômicas, ambientais, etc.

Considerou-se, portanto, que a formação de um estudante crítico requer apropriação de conceitos das diversas áreas de conhecimento, sendo de suma importância o trabalho transdisciplinar dentro da escola. Também é importante que haja inclusão de temas transversais, entre eles o multiculturalismo e a Educação Ambiental. Isto se deve ao fato que a dispersão e pulverização de temas, nas diferentes disciplinas escolares, levam a reflexões superficiais acerca de questões importantes que atingem a sociedade.

Ademais, é preciso que os docentes tenham formação quanto à aplicabilidade de ferramentas que podem ser utilizadas no dia a dia escolar, lançando mão de outras práticas pedagógicas além das aulas expositivas. Neste contexto, será abordado sobre a aplicação de novos recursos didáticos, como o uso do ensino lúdico, tornando as discussões, possivelmente, mais prazerosas aos olhos de estudantes da educação básica.

Portanto, este trabalho teve como objetivo apresentar o lúdico como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem de diferentes temáticas, bem como em diferentes faixas etárias. Além das discussões teóricas, foram apresentadas, detalhadamente, dinâmicas de aulas lúdicas que podem ser utilizadas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental.



PROPOSTAS DE DIÁLOGO ENTRE OS SABERES

Num mundo com relações e dinâmicas tão diferentes, a educação e as formas de ensinar e de aprender não devem ser mais as mesmas (THIESEN, 2008). Nesta linha de pensamento, emergem novas formas de ensinar e aprender que ampliam as possibilidades de inclusão, alterando os modelos disciplinares das escolas tradicionais. Se o sistema de separação de matérias na escola é disciplinar (divisão independente e especializada de conteúdos), faz-se necessária a interlocução entre elas.

Assim, há quatro propostas com a finalidade de auxiliar a resolver os problemas causados pela falta de diálogo entre os saberes, as quais são nomeadas multidisciplinares, pluridisciplinares, interdisciplinares e transdisciplinares. Neste trabalho, visa-se abordar a ludicidade a partir da proposta transdisciplinar. Com este método, espera-se estimular os docentes a repensar sobre sua própria prática pedagógica. Para diferenciar estas quatro propostas, foram utilizadas citações de Zabala (2002). As propostas das duas primeiras (multi e pluridisciplinaridade) são semelhantes, consistindo em uma simples justaposição de disciplinas, não havendo ligação entre as mesmas, e que:

A multidisciplinaridade é a organização de conteúdos mais tradicional. Os conteúdos escolares apresentam-se por matérias independentes umas das outras. As cadeiras ou disciplinas são propostas simultaneamente sem que se manifestem explicitamente as relações que possam existir entre elas [...] A pluridisciplinaridade é a existência de relações complementares entre disciplinas mais ou menos afins. É o caso das contribuições mútuas das diferentes histórias (da ciência, da arte, da literatura, etc.) ou das relações entre diferentes disciplinas das ciências experimentais (ZABALA, 2002, p. 33).

Neste sentido, para que ocorra a interdisciplinaridade, é necessário o conhecimento de várias disciplinas, a fim de integrá-las, podendo ser definida como: “[...] a interação de duas ou mais disciplinas. Essas interações podem implicar transferência de leis de uma disciplina a outra, originando, em alguns casos, um novo corpo disciplinar, como, por exemplo, a bioquímica ou a psicolingüística” (ZABALA, 2002, p. 33).

A transdisciplinaridade, como um paradigma emergente, requer uma unidade conceitual entre as disciplinas, ou seja, “é o grau máximo de relação entre disciplinas [...], com o objetivo de construir uma ciência que explique a realidade sem fragmentações” (ZABALA, 2002, p. 34). A partir disso, surge a necessidade de reafirmar o valor de cada sujeito, como portador e produtor de conhecimento. Logo, ao trabalhar os diversos conteúdos segundo esta perspectiva, espera-se a formação de cidadãos críticos perante as questões sociais, culturais, ambientais,



capazes de transformar o meio em que vivem, trabalhando não só como indivíduos, mas como comunidade.

A importância do lúdico em sala de aula

Primeiramente, deve-se caracterizar o que é uma aula prática. Para Krasilchik (2008), aulas práticas são aquelas que “permitem aos alunos ter contato direto com os fenômenos, manipulando os materiais e equipamentos e observando organismos, em geral envolvendo a experimentação”. Ou seja, não devem ser definidas como atividades práticas, aulas demonstrativas, em que os educandos apenas observam, sem ter contato com o conteúdo trabalho.

Faz-se importante salientar a importância de haver uma ligação entre aulas teóricas e práticas, apesar de não necessitar de uma aula expositiva *a priori*, já que os conteúdos lúdicos servem como um poderoso catalisador no processo de ensino e aprendizagem. Isto se deve ao fato de que atividades lúdicas são capazes de facilitar, por meio da vivência, a fixação do conteúdo, não devendo as atividades experimentais servir somente como ilustração da teoria (CAPELETTO, 1992).

Garcia (1975) esclarece que a relação entre teoria e prática “é uma relação progressiva que implica em evolução desde o momento em que a teoria influi sobre a prática, modificando-a e na medida em que a prática fornece subsídios para teorizações que podem transformar uma dada situação”. Além disso, as atividades lúdicas servem como estratégia, podendo auxiliar o professor a retomar um assunto já abordado, ampliando a reflexão dos estudantes sobre os fenômenos que acontecem à sua volta, construindo uma nova visão sobre os mesmos temas. Através de discussões durante as aulas, além da oportunidade dos alunos de exporem suas ideias, os mesmos aprendem a respeitar as opiniões de seus colegas.

O modelo educacional que tem por objetivo formar cidadãos, necessariamente, precisa ter em conta não apenas o desenvolvimento de conceitos científicos, mas também a capacidade de reflexão, permitindo aos discentes aprenderem como abordar objetivamente o seu mundo e como desenvolver soluções para problemas complexos (LUNETTA, 1991).

Borges e Lima (2007) destacam que o ensino, ainda hoje, se organiza de modo a privilegiar o estudo de linguagens, conceitos e metodologias, tornando as aprendizagens pouco eficientes para interpretação e intervenção na realidade. Dessa forma, devem ser priorizadas não apenas as definições de conceitos científicos, mas colocá-las em prática, levando aos



estudantes a possibilidade de tocar, experimentar, investigar, comparar, discutir e organizar, os tópicos levantados pelo professor e pelos colegas de sala.

Krasilchik (2008) argumenta que as aulas práticas são pouco difundidas, pela falta de tempo para preparar material e pela falta de segurança em controlar os alunos. Não obstante, reconhece que o entusiasmo, o interesse e envolvimento dos alunos compensam os professores pelo esforço e sobrecarga de trabalho que possa resultar das aulas práticas. Por conseguinte, Vasconcellos (2003) fomenta que “[...] muitos fatores podem contribuir para o aluno perder o interesse pela escola [...] Mas, com certeza a escola mesma também tem sua parcela de responsabilidade”, uma vez que o desinteresse dos jovens não pode ser associado apenas a fatores externos à escola – o próprio professor tem sua parcela de culpa.

Portanto, para que ocorra um bom desenvolvimento de aulas dinâmicas é necessária a participação do aluno, o bom preparo do professor, e que haja um envolvimento da escola, oferecendo recursos (materiais, laboratórios, entre outros), *em prol* do bom aprendizado, formando cidadãos críticos.



ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Para elucidar sobre a ludicidade e sua importância para o desenvolvimento infantil há necessidade de compreender as especificidades dessa etapa educacional no Brasil. Atualmente a BNCC traz a Educação Infantil como “o início e o fundamento do processo educacional” (BRASIL, 2018, p. 32). Deste modo, a maior parte das crianças, com a inserção na creche ou pré-escola, passa pela separação de vínculos afetivos para com os familiares, uma vez que, a partir deste momento, é necessário que a criança passe a estruturar sua socialização. Para que esta socialização seja benéfica com experiências que propiciam seu pleno desenvolvimento, o Parecer nº 20/2009 – CNE/CEB trata o currículo dentro da Educação Infantil como um “conjunto de práticas”:

O currículo da Educação Infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, científico e tecnológico. Tais práticas são efetivadas por meio de relações sociais que as crianças desde bem pequenas estabelecem com os professores e as outras crianças, e afetam a construção de suas identidades (BRASIL, 2009, p. 6).

Assim, a Educação Infantil se consolida na atualidade como espaço pedagógico que contribui para o desenvolvimento integral da criança e de suas diferentes linguagens. A ludicidade enquanto fator promissor para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil é caracterizada como um dos principais eixos que permitem que as linguagens da infância possa se manifestar. (BACELAR, 2009).

Ademais, a partir de uma vivência lúdica, a criança aprende com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo, de maneira criativa e pessoal, como uma experiência vivenciada de forma inteira. Pela atividade lúdica presente na brincadeira e no jogo, a criança pode vivenciar plenamente e com inteireza, integrando seu sentir, pensar e agir (KISHIMOTO, 1993; VYGOTSKY, 2000).

Nessa perspectiva, foram apresentadas duas experiências lúdicas que podem ser tomadas como exemplo para ação docente no contexto educacional infantil ao trabalhar os conceitos de ar e vento como fenômeno da natureza e sua ação sobre os objetos. No intuito de trazer a temática para o cotidiano da criança, a seguinte proposta sugerida busca possibilitar que as crianças descubram e percebam a existência do vento pelo balanço da fita. Assim, estimulando o corpo e seus movimentos, esta dinâmica será realizada com fitas de papel crepom (ou outro papel que tenha movimento): propor às crianças que segurem o papel, fazendo



movimentos diversos com as mãos e com o restante do corpo, a fim de movimentar a fita também. Depois fazer o mesmo na parte externa para que o vento ajude a movimentar a fita. O intuito desta proposta é levar as crianças, pelas próprias vivências, a descobrirem e perceberem a existência do vento e que o movimento do corpo também balança a fita.

Figura 1: Aula Prática: O vento balançando as fitas



Fonte: os autores.

Na sequência, a fim de explorar ainda mais a temática “ar e vento”, a segunda proposta consistirá em refletir a ação do vento sobre os objetos, de modo a perceber como pode ser emitido pelo próprio corpo humano. Dessa forma, o objetivo da experiência pauta-se em estimular os órgãos dos sentidos, levando a criança a perceber seu corpo, suas possibilidades e seus limites. Para tanto, sugere-se o uso dos seguintes recursos: vela, um pequeno recipiente, fósforo e copo de vidro. A proposta se inicia com a observação e manipulação de todos os materiais a serem utilizados, para que os alunos possam identificar suas propriedades e características. Após, à vista da criança, o educador acenderá a vela e auxiliará a criança a cobri-la com um copo. A criança deverá assoprar para identificar se é possível apagar a vela com outro objeto impedindo essa ação. Após, a criança poderá retirar o copo e assoprar à sua maneira, visualizando a força de seu sopro e qual o resultado da ação sobre a vela.

Figura 2: Aula Prática: Ação do sopro



Fonte: os autores.



Ar e vento são fatores necessários para existência humana, constituindo-se em importantes temáticas a serem trabalhadas com os indivíduos desde cedo, devendo ser trazidas para o repertório cultural infantil de forma livre, por meio de brincadeiras, vivências, exploração e descoberta. Assim, as propostas realçadas acima surgem no intuito de trabalhar esses conceitos de forma significativa e lúdica para a Educação Infantil.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental a utilização do lúdico como recurso de ensino e aprendizagem deve continuar. Nesta fase a criança irá desenvolver a criatividade e imaginação com maior intensidade, sendo as atividades lúdicas importantes para o desenvolvimento cognitivo e social (ALMEIDA, 2003). Conforme Kishimoto (1993, p. 16): “é através da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas”.

Nesta perspectiva, foi apresentada uma atividade lúdica que pode ser desenvolvida nos anos iniciais do Ensino Fundamental ao introduzir a Matemática para os alunos: a confecção de materiais manipuláveis. Ao introduzir as formas geométricas para estas crianças, o professor pode convidá-los, inicialmente, para confeccioná-las com material reciclável, conforme apresentado na figura a seguir:

Figura 3: Confeção de formas geométricas



Fonte: os autores.

Após apresentar e explicar as diferentes formas geométricas, o professor pode sugerir aos alunos que criem construções e objetos utilizando as formas geométricas confeccionadas, conforme exemplificado na figura a seguir:



Figura 4: Cidade confeccionada com utilização de formas geométricas



Fonte: os autores.

Estes materiais são de fácil manipulação pelos alunos, atraindo sua atenção, envolvendo-os em suas aprendizagens, criando um momento prazeroso e motivacional em sala de aula, visto que o lúdico já faz parte do universo das crianças (DAMAS *et al.*, 2010; GOMES, 2016). Conforme destacado por Gomes (2016, p. 6), ao manipular os objetos nas aulas de matemática, “a criança é incentivada a perceber de forma prática todas as relações espaciais contidas ali, e dessa forma identifica melhor todas as propriedades e características reais como forma, tamanho e quantidade”. Contudo, “os materiais manipuláveis não podem ser utilizados apenas como um experimento ou uma tentativa de diversificar a aula, eles devem ser ações pensadas, planejadas, estudadas e inseridas com seriedade e com intencionalidade” (SOUZA; MARTINS; BRIGO, 2012, p. 35).



ATIVIDADES LÚDICAS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

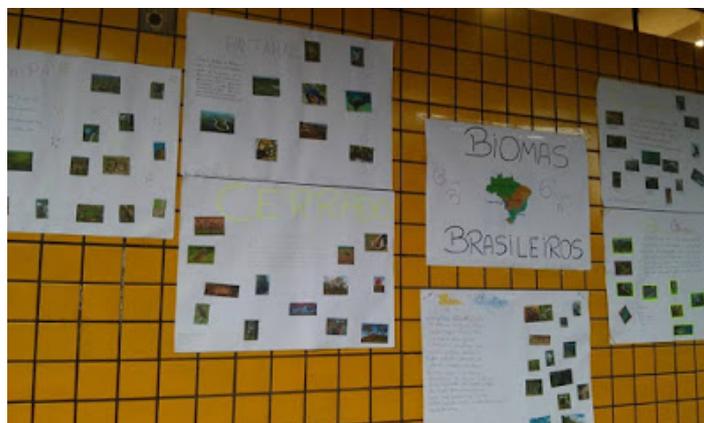
Conforme já abordado, as atividades lúdicas estão sempre presentes na vida das crianças, especialmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Por sua vez, a partir do início dos anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano), perde força como estratégia didática utilizada em sala de aula (SANCHES *et al.*, 2018).

Contudo, o lúdico é um elemento que auxilia o processo de ensino e aprendizagem em todas as etapas de escolarização, sendo “um direito de todos” (CARVALHO *et al.*, 2009, p. 104). De acordo com os mesmos autores, sua utilização é de suma importância, visto que “potencializa experiências humanizadoras, tanto no conhecimento no cotidiano da escola quanto nos processos de formação dos professores” (CARVALHO *et al.*, 2009, p. 104). Na sequência foram apresentadas algumas aulas dinâmicas e lúdicas que podem ser utilizadas nesta etapa de ensino: uma para cada turma, de sexto ao novo ano.

Sexto ano: Biomas Brasileiros

Para o estudo dos diferentes Biomas Brasileiros (Mata Atlântica, Pantanal, Amazônia, Pampa, Cerrado e Caatinga), devem ser levadas cartolinas brancas, frases e imagens de plantas e animais pertencentes a cada Bioma. Os alunos serão divididos em grupos e, por meio da visualização das imagens dos biomas, identificarão sua localização e características, confeccionando cartazes.

Figura 4: Confeção de cartazes dos Biomas Brasileiros



Fonte: os autores.

Ao final, os cartazes podem ser expostos na parede do colégio, em frente à sala de aula.

Sétimo ano: Fungos – Fermentação Alcoólica

Para melhor compreensão dos fungos, pode ser feita fermentação alcoólica, tendo como objetivo observar e analisar a reação do *Saccharomyces cerevisiae* sob diferentes condições (controle, sal e açúcar). Para tanto, serão dissolvidas duas colheres de fermento biológico em 200 mL de água morna, o qual será colocado em garrafas de água, fechadas com bexigas. Será observado o que ocorre com as três bexigas com o passar do tempo e anotado os resultados. Ao final da prática será feita uma discussão com os alunos sobre o resultado.

Figuras 5: Aula sobre Fermentação Alcoólica.



Fonte: os autores.

Explicação: será possível observar que apenas o conteúdo contendo fermento, água e açúcar, é capaz de encher a bexiga. Isso acontece porque algumas bactérias fermentam açúcares, produzindo álcool etílico e gás carbônico (CO₂), processo denominado fermentação alcoólica.

Oitavo ano: Cinco Sentidos

Nesta aula, para estimular os cinco sentidos, podem ser feitas algumas dinâmicas:

Tato: utilizando caixa preta com objetos dentro, os alunos ao colocarem a mão dentro da caixa, apenas pelo tato, podem descobrir quais objetos ali se encontravam.

Paladar: os estudantes devem ser vendados e podem experimentar diferentes alimentos, com sabores distintos – melancia (doce), amendoim (salgado), limão (azedo), jiló (amargo).

Olfato: os alunos cheiram diferentes substâncias estando vendados (vinagre, acetona, canela, álcool e perfume), precisando descobrir quais os aromas sentidos.

Visão e Audição: os alunos devem ser vendados e tentarem chegar ao outro lado da sala apenas ouvindo a voz dos colegas.

Visão e Paladar: podem ser produzidos sucos de diferentes cores (roxo, verde, alaranjado e vermelho) e sabores (abacaxi, laranja, maracujá e limão).

Figura 6: Estimulando os Cinco Sentidos.



Fonte: os autores.

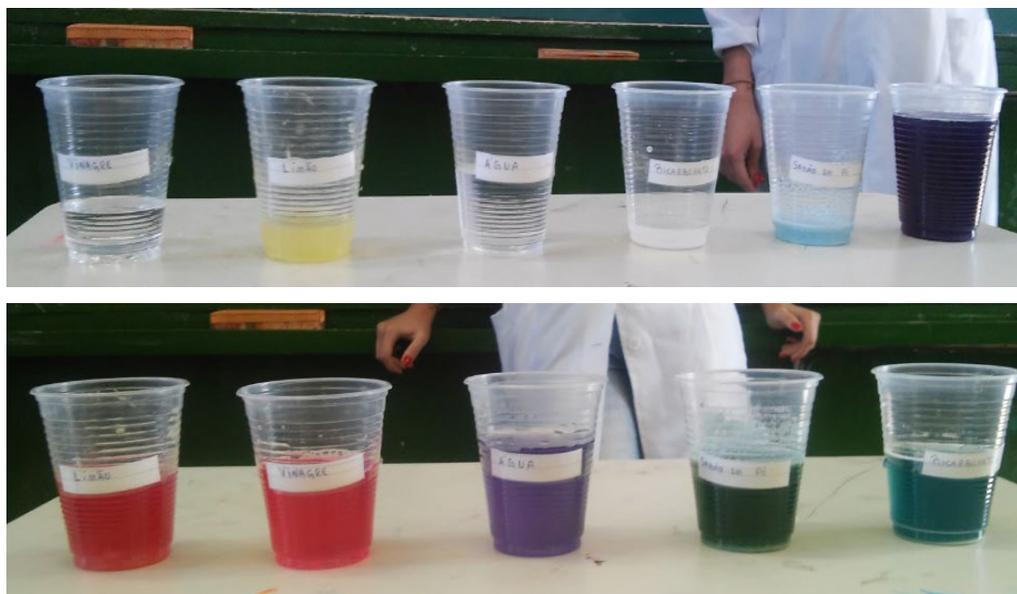
Explicação: os alunos, ao verem os copos de suco, irão associar a cor ao sabor. Contudo, ao provar, irão perceber que estavam errados (será colocado corante nos sucos), sendo possível perceber que muitas vezes associamos a cor com o sabor; ou o cheiro com o sabor de algo.

Nono ano: Ácidos e Bases

Nesta aula serão englobados conhecimentos sobre pH e sua influência na coloração e identificação de substâncias neutras, ácidas e básicas. Serão utilizados produtos com diferentes valores de pH, como água, vinagre, suco de limão, bicarbonato de sódio e sabão em pó. Para que estas substâncias mudem de coloração, sendo possível a identificação e separação das mesmas em “neutras”, “ácidas” ou “básicas”, será utilizado suco de repolho roxo como

indicador ácido-base, o qual, ao entrar em contato com uma substância neutra (água), permite que a mesma adquira sua cor (roxa).

Figura 7: Ácidos e Bases



Fonte: os autores.

Explicação: quando o suco é misturado com uma substância básica (bicarbonato de sódio e sabão em pó), a coloração muda para verde ou azul e, com uma ácida (vinagre e limão), para rosa ou vermelho. Após a identificação feita pelos alunos, é interessante que uma substância ácida seja misturada com uma básica, levando a formação de sal.

Além dos assuntos específicos trabalhados em cada turma, ao finalizar algum conteúdo, é possível aplicar o Jogo da Velha como forma de revisar o conteúdo trabalhado. Para a realização desse jogo precisa-se que o professor utilize o quadro negro da sala, fazendo nele o desenho utilizado para jogar o jogo da velha tradicional. Para seu desenvolvimento, deve ser preparado, antes da aula, perguntas direcionadas para o assunto em que os alunos serão avaliados, as quais deverão ser escritas em pequenos pedaços de papéis ou cartolinas. As perguntas deverão ser adequadas para a série dos alunos e principalmente para o conteúdo passado durante as aulas teóricas.



Figura 8: Jogo da Velha



Fonte: os autores.

A sala será dividida em dois grupos (do X e da O), e logo em seguida será decidido quem começará o jogo (tirando no Par ou Ímpar). O grupo ganhador irá sortear uma pergunta e terá um minuto (ou o tempo que o professor achar mais apropriado) para responder a mesma. Se o grupo não souber qual a resposta, a pergunta passará para o outro grupo. O grupo que acertar terá o direito de marcar no quadro uma peça do jogo, tentando, então, completar o jogo da velha.



O LÚDICO COMO FACILITADOR DE SENSIBILIZAÇÃO AMBIENTAL

“A trama do meio ambiente é a trama da própria vida, ali onde se encontram natureza e cultura; o meio ambiente é o cadinho em que se forjam nossa identidade, nossas relações com os outros, nosso “ser-no-mundo”.

(Lucie Sauv )

Ao refletir sobre a atual degrada o permanente do meio ambiente e seu ecossistema, aponta-se a necessidade de articular o cotidiano da popula o em geral e escolar, em especial, com a Educa o Ambiental. Dentro deste contexto, procura-se ver as possibilidades encontradas ao trabalhar Educa o Ambiental como tema transversal, transdisciplinar e de maneira l dica em sala de aula, visando, ao menos, o in cio de uma sensibiliza o ambiental.

O ambiente n o pode ser considerado um objeto de cada disciplina isolado de outros fatores, mas sim abordado de uma maneira a impulsionar os aspectos f sicos, biol gicos e culturais (SATO, 2003). Sendo assim,   necess ria a utiliza o de diferentes atividades e materiais para que os temas ambientais direcionem os alunos, al m da aprendizagem, tamb m para despert -los quanto   capacidade de contextualiza o com o cotidiano e atitudes de conserva o do meio ambiente. Santos (2008) relata que:

[...] os educadores s o un nimes em afirmar que a   educac o   falha, porque rejeitam o ensino pela via do treinamento, da racionalidade excessiva, da repress o e da massifica o. Por outro lado, s o un nimes tamb m em considerar a ludicidade como uma estrat gia vi vel que se adapta a novas exig ncias da educa o (SANTOS, 2008 *apud* BA IA; NAKAYAMA, 2013, p. 93-94).

S o in meras as atividades l dicas que podem ser desenvolvidas em sala de aula ao trabalhar Educa o Ambiental, como: conta o de hist rias; utiliza o de recursos auditivos e visuais; realiza o de m micas, gincanas, teatros, roda de conversa, debates; produ o de cartazes, maquetes, m sicas, par dias, v deos, jogos; realiza o de atividades fora da escola – em parques e jardins bot nicos, e assim por diante. Para ilustra o de uma atividade que pode ser realizada em sala de aula, foi desenvolvido um jogo em forma de trilha e em tamanho real. Conforme ilustrado na Figura 10, o tabuleiro foi confeccionado em EVA, composto por 20 casas, possuindo uma atividade a ser desenvolvida em cada uma (disponibilizadas em Anexo), sendo os alunos os pr prios pe es.



Figura – Tabuleiro do Jogo



Fonte: os autores.

Os jogos didáticos possuem importante função no processo educacional, já que por meio da utilização do lúdico dentro da sala de aula, os alunos visualizam melhor o que está sendo trabalhado, levando-os a construir referenciais ambientais para usá-los no desenvolvimento de práticas sociais que visem à conservação da natureza. De acordo com Flemming e Collaço de Mello (2003), o jogo colabora para que o processo de ensino e o processo de aprendizagem sejam bem sucedidos e agradáveis tanto para o educador quanto para o educando. Portanto, cabe, ao professor, (re)significar sua prática docente para, com a qual, contribuir para a profissionalização do seu trabalho (PEREIRA, 2010, p. 26).



CULTURA E MULTICULTURALISMO NO FOLCLORE BRASILEIRO: COMO TRABALHAR DE FORMA LÚDICA?

Partindo-se da premissa de que é necessário entender a sociedade como um “agrupamento de cultura, linguagem, costumes, instituições sociais e conteúdos que agrupam sujeitos” (GONÇALVES; GRAUPMANN, 2017, p. 6284), as manifestações culturais possuem grande importância na composição do homem como ser social. Segundo Gadotti (1992), a escola possui papel fundamental de levar aos alunos os conhecimentos culturais da sociedade, apresentando sua diversidade, cumprindo sua tarefa humanista. Assim, é possível “eliminar preconceitos e estereótipos construídos historicamente, procurando formar uma sociedade alicerçada no respeito e dignidade do outro com suas diferenças” (BAVARESCO; TACCA, 2016, p. 61). Não obstante, pouco se é falado sobre o multiculturalismo brasileiro no âmbito escolar, e ao trabalhar o folclore de maneira lúdica, portas são abertas para a abordagem destes assuntos (ALCOFARADO, 2008).

Ademais, sua abordagem é transdisciplinar, uma vez que abrange diferentes áreas de conhecimento. Para a abordagem desta temática, os seguintes recursos didáticos podem ser utilizados: recursos visuais e auditivos (vídeos, filmes, séries, livros, *audiobooks*); produção de livro de histórias, origamis, fantoches, jogos; organização de teatros, festas e demais produções artísticas; preparação de comidas típicas do folclore brasileiro. Uma proposta de atividade foi apresentada na figura a seguir:

Figura 10: Atividade Prática: Folclore



Fonte: os autores.

Para seu desenvolvimento, o professor deve imprimir imagens das lendas trabalhadas com os alunos, bem como um mapa do Brasil, o qual será colado na lousa ou na parede da sala de



aula. Os alunos, por sua vez, deverão identificar as regiões do país e suas lendas, colando imagens das mesmas no mapa. Posteriormente, cabe ao professor mediar uma discussão acerca do conteúdo abordado.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o contexto apresentado, pode-se inferir que o modo de ensino necessita ser repensado, para que se torne atrativo aos jovens estudantes, que encontram fora do ambiente escolar, inúmeras informações prazerosas e, assim, despertar curiosidades e desejo de aprender. Neste sentido, há a sugestão de aulas lúdicas, as quais poderiam se constituir em instrumentos que possam promover a aprendizagem em todos os níveis de ensino.

A partir das discussões aqui realizadas, constatou-se que, de fato, há dificuldades encontradas pelos professores para inovar suas aulas, seja por falta de recursos, de preparo, disposição e tempo. Por conta disto, é possível indicar que o investimento em formação inicial e continuada de professores é essencial para uma prática docente de qualidade. Ademais, ao utilizar recursos lúdicos, é imprescindível que os objetivos sejam selecionados previamente, de modo a contextualizar a atividade a ser desenvolvida.

Portanto, as aulas práticas serão capazes de favorecer o processo de ensino e aprendizado dos alunos, pois a partir delas pode-se promover a apreensão da atenção, instigar a curiosidade, fomentar dúvidas, fazer relações entre os conteúdos ministrados e o cotidiano vivido. Também foi constatada a importância de se trabalhar os assuntos de forma transdisciplinar em sala de aula, como multiculturalismo e Educação Ambiental. Destaca-se que os demais conteúdos também podem (e devem) ser trabalhados de forma transdisciplinar, inclusive os que não foram aqui apresentados, como Economia, Ética, Educação Sexual, e assim por diante.

Aqui foram elencadas dinâmicas que podem ser utilizadas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental (anos iniciais e finais), sendo importante futuras discussões acerca das demais etapas de escolarização, como Ensino Médio e Ensino Superior.



REFERÊNCIAS

ALCORAFADO, D. F. X. Do folclore à cultura popular. **Boitatá: ANPOLL**, número especial, Londrina, 2008.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica – Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2003.

BACELAR, V. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BAÍÁ, M. da C. F.; NAKAYAMA, L. A Educação Ambiental por meio da ludicidade: uma experiência em escolas do entorno do Parque Estadual de Utinga. **Revista Margens**, Belém, v. 7, n. 9, p. 89-112, 2013.

BAVARESCO, P. R.; TACCA, D. P. Multiculturalismo e Diversidade Cultural: uma reflexão. **Unoesc & Ciência ACHS**, Joaçaba, v. 7, n. 1, 2016.

BORGES, R. M. R.; LIMA, V. M. do R. Tendências contemporâneas do ensino de Biologia no Brasil. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, [s. l.], v. 6, n. 1, p. 165-175, 2007.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, Brasília, 2018.

BRASIL. **Revisão das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**: Parecer 20. Ministério da Educação, Brasília, 2009.

CAPELETTO, A. **Biologia e Educação ambiental**: Roteiros de trabalho. Editora Ática, 1992.

CARVALHO, A.; SALLES, F.; GUIMARÃES, M.; DEBORTOLI, J. A. **Brincar(es)**. UFMG: Belo Horizonte. 2009.

DAMAS, E.; OLIVEIRA, V.; NUNES, R.; SILVA, L. **Alicerces da Matemática – Guia Prático para Educadores e Professores**. Porto: Areal Editores, S.A, 2010.

FLEMMING, D. M.; COLLAÇO DE MELLO, A. **Criatividade e Jogos Didáticos**. São José: Saint-Germain, 2003.

GARCIA, W. E. **Educação**: visão teórica e prática pedagógica. São Paulo: MacGraw-Hill, 1975.

GOMES, C. P. V. de L. **O lúdico e o material manipulável: reflexões para o ensino de matemática nas séries iniciais**. 26 f. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016.

GONÇALVES, K. F.; GRAUPMANN, E. H. O ensino do folclore nas escolas: a perspectiva de docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. *In*: EDUCERE, XIII, Curitiba, 2014. **Anais...** PUCPR: Curitiba, 2017.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.



- KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia**. 4 ed. São Paulo: EDUSP, 2008.
- LUNETTA, V. N. Atividades práticas no ensino da Ciência. **Revista Portuguesa de Educação**, [s. l.], v. 2, n. 1, p. 81-90, 1991.
- MEGALE, N. B. **Folclore Brasileiro**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- PEREIRA, M. G. Pelas ondas do saber: Conhecer, agir e transformar o ambiente. *In*: PAVÃO, A. C. (Coord.). **Ciências: ensino fundamental**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. v. 18, 2010. 212 p.
- SANCHES, B. dos S.; SILVA, S. M. B. da; COELHO, I. da S.; NATÁRIO, E. G.; GOING, L. C. A presença do lúdico nas séries finais do Ensino Fundamental – 6º, 7º, 8º e 9º anos. **Unisanta Humanitas**, [s. l.], v. 7, n. 1, p. 25-43, 2018.
- SATO, M. **Educação Ambiental**. São Carlos: RiMa, 2003.
- SOUZA, C. P.; MARTINS, F. M. A. B.; BRIGO, J. **Conteúdos e metodologias do ensino de matemática III**. 1. ed. Florianópolis: DIOESC: UDESC/CEAD/UAB, 2012.
- THIESEN, J. S. A Interdisciplinaridade como um movimento de articulação no processo ensino-aprendizagem. **Per-Cursos**, Florianópolis, v. 8, n. 1, p. 87-102, 2007.
- VASCONCELLOS, C. S. **Avaliação da Aprendizagem: Práticas de Mudança – Por uma práxis transformadora**. São Paulo: Libertad, 2003.
- VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- ZABALA, A. **Enfoque globalizador e pensamento complexo: uma proposta para o currículo escolar**. Porto Alegre: ARTMED, 2002.

ANEXO: CASAS DO TABULEIRO DO JOGO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL



SOBRE OS AUTORES

NATHÁLIA HERNANDES TURKE



Mestre e Doutoranda em Ensino de Ciências e Educação Matemática (PECEM), pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Graduada (Licenciatura e Bacharelado) em Ciências Biológicas pela UEL. Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário FIEO (UNIFIEO). Especialista em: Educação a Distância com Ênfase na Formação de Tutores; Educação Profissional e Tecnológica; Diversidade Biológica; Metodologias e Práticas Educativas do Ensino Fundamental; Educação Ambiental.

SOBRE OS AUTORES

JOSÉ CARLOS DE ALMEIDA



Mestrando em Educação Matemática (PPGEM) pela Universidade Federal de Rondônia (UNIR). Graduado em Matemática pela UNIR. Graduado em Ciências pela Faculdades Integradas de Ariquemes (FIAR). Especialista em Educação de Jovens e Adultos.

SOBRE OS AUTORES

JANETE APARECIDA FERREIRA



Mestranda em Gestão do Conhecimento nas Organizações pela UNICESUMAR. Graduada em Educação Artística pela Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE). Graduada em Pedagogia pela Faculdade de Jandaia do Sul (FAFIJAN). Especialista em Arte Educação pela Universidade Estadual de Londrina (UEL) e em Educação pela Arte pela Universidade Estadual de Maringá (UEM).

SOBRE OS AUTORES

GEOVANA NASCIMENTO CAVALCANTE



Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Aperfeiçoamento em Residência Pedagógica pela UEL. Especialização em andamento em: Psicopedagogia; Neuropsicopedagogia; Educação Especial e Inclusiva.

www.editorapublicar.com.br
contato@editorapublicar.com.br
@epublicar
facebook.com.br/epublicar

O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Nathália Hernandez Turke
José Carlos de Almeida
Janete Aparecida Ferreira
Geovana Nascimento Cavalcante



2021

www.editorapublicar.com.br
contato@editorapublicar.com.br
@epublicar
facebook.com.br/epublicar

O LÚDICO COMO FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Nathália Hernandes Turke
José Carlos de Almeida
Janete Aparecida Ferreira
Geovana Nascimento Cavalcante



2021