



No desenvolvimento de práticas lúdicas em sala de aula, a motivação é uma perspectiva de grande importância e também contribui para tal processo. É um fator essencial para se atingir objetivos, metas e realizações voltados para propósitos pedagógicos, podemos utilizar a motivação como meio de propagação do de atividades lúdicas.

Esse trabalho tem como objetivo investigar a importância de uma intervenção didática lúdica como pedagógico na busca de maior motivação nas aulas de Ciências Naturais na modalidade EJA.

## **2 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA APRENDIZAGEM DA EJA**

Fazer o educando sentir-se motivado é um desafio constante para todo professor, especialmente para o EJA, por trabalhar com um grupo mais heterogêneo. Com o desenvolvimento e a aplicação de práticas diversificadas e atividades criativas, é possível dinamizar a sua aula, tornando a escola um ambiente mais atraente para os seus educandos, a fim de conseguir uma permanência maior desses alunos na escola. A utilização do lúdico na educação é uma das formas mais descontraídas de construção de conhecimento através da interação desenvolvendo habilidades diversas, independentemente da idade. Segundo Cabrera (2002) "é necessário que o adulto reaprenda a brincar não obstante a sua idade. Brincar não significa que o jovem volte a ser criança, mas é um meio que possibilita ao ser humano integrar-se com os outros, consigo e com o meio social".

Comungando com essa ideia, Santos (1997 apud OLIVEIRA *et. al.* 2002, p. 12) afirma:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação e construção do conhecimento.

Através de jogos e brincadeiras educativas, o aluno consegue externar com mais suas ideias, a sua opinião, desenvolver o seu senso crítico, envolver-se mais ativamente no ambiente escolar alcançando resultados mais significativos quanto à aprendizagem.

O ludismo traz um novo conceito acerca de novas metodologias que visam o aprimoramento na formação de adultos, repetindo a ideia de que não há idade limite para a aplicação do lúdico como ferramenta para quaisquer atividades. Ao reaprender a brincar o aluno (jovem ou adulto) não só se envolve com o conhecimento conduzido pelo jogo, mas de uma troca de informações e de uma socialização que amplia a potencialidade de participação e colaboração, permitindo a aquisição do conhecimento.

É muito importante resgatar a ludicidade na vida dos jovens e adultos, com a finalidade de envolvê-los ativamente na busca do conhecimento, para que possam tornar-se cidadãos mais criativos, críticos e conscientes. O professor não deve esquecer que a finalidade primordial do lúdico no ambiente escolar é a aprendizagem que uma brincadeira ou um jogo, trabalhar com esse método alternativo, também envolve planejamento, organização, avaliação, objetivos a serem alcançados, tudo dentro de uma perspectiva didática.

## **3 METODOLOGIA**

Utilizando-se de pesquisa de campo investigativa, formativa e avaliativa foram realizadas aulas durante a regência do Estágio Supervisionado II, referente ao Curso de Licenciatura em Química da Faculdade de Educação no período de 16 de abril a 8 de maio de 2012, oportunizando o Ensino de Ciências Naturais em uma turma de Ensino Fundamental na modalidade de Educação de Jovens e Adultos, na Escola Municipal de Ensino Fundamental General Freitas Brandão, situada na capital sergipana. A elaboração dessa pesquisa respaldou-se em análise qualitativa e quantitativa dos dados coletados a partir das intervenções pedagógicas realizadas em momentos distintos:

1º *Momento*: foi aplicado um questionário com caráter diagnóstico, onde foi observada a realidade pedagógica da turma para o norteamento da pesquisadora quanto às atividades a serem aplicadas.

2º *Momento*: constituiu-se de uma intervenção pedagógica através da aplicação de dois jogos. O primeiro jogo - que teve como tema: Os Elementos Químicos e a Pesca Química, que teve como tema Químicas.

3º *Momento*: foi aplicado outro questionário avaliativo semiestruturado, a fim de averiguar a importância da intervenção didática lúdica, elaborado com perguntas abertas e fechadas que forneceu os subsídios

para a conclusão da análise dos dados.

Vale salientar que nos questionários foi solicitado aos alunos criarem um pseudônimo que os identifique de forma, personalizada a pesquisa.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O uso de jogos como instrumento motivador no processo de ensino e aprendizagem não é novidade na escola. Além de quebrar a rigidez do modelo tradicional de ensino, resulta em mudanças significativas no desenvolvimento das habilidades dos educandos.

Quando bem planejados, direcionados de forma adequada e com objetivos bem definidos esses jogos permitem que o aluno passe a observar mais atentamente, reflita na tomada de decisões, analise as melhores soluções; entre outras atitudes que melhoram e desenvolvem o raciocínio do discente.

##### 4.1 Análise e interpretação do questionário investigativo

Antes de iniciar a análise dos fatores que norteiam essa pesquisa, faz-se necessário apresentar uma breve introdução quanto aos aspectos socioculturais, aspectos esses, que tem grande relevância no processo de cognição. Dentre as perguntas, foi perguntado se eles exercem alguma atividade remunerada de acordo com os dados do Quadro 1: Atividade remunerada

PARMETRO	PORCENTAGEM (%)
Exerce atividade remunerada	<p>Sim, em tempo parcial: 16,7%</p> <p>Sim, em tempo integral: 16,7%</p> <p>Não: 66,6%</p>

O fato da maioria dos alunos não exercerem uma atividade remunerada implica na suposição de que há um melhor rendimento escolar porque há a presença de tempo livre para a dedicação aos estudos, com o intuito de reparar o “tempo perdido”. Entretanto, essa suposição não é consoante com a realidade presenciada, pois a capacidade de assimilação dos conteúdos e o índice de participação nas aulas de ciências está abaixo do esperado.

Foi perguntado sobre os motivos que dificultam a aprendizagem de acordo com o quadro abaixo.

Quadro 2: Motivos que dificultam a aprendizagem

PARMETRO	PORCENTAGEM (%)
Que motivos dificultam a sua aprendizagem no ensino de ciências naturais.	<p>As aulas são monótonas: 0%</p> <p>O professor não demonstra interesse para que eu aprenda: 0%</p> <p>O professor não domina o conteúdo: 0%</p> <p>O professor não domina a turma durante as aulas: 0%</p> <p>Nenhum dos motivos: 100%</p>

Quando questionados sobre os motivos que dificultavam a aprendizagem, todos os alunos voluntariamente apontaram ou não quiseram informar nenhum motivo, talvez por receio, devido à presença do professor na sala de aula durante a aplicação do questionário.

Dando continuidade à análise do Questionário, questões referente aos quadros 3 e 4 serviram como base para traçar o plano de ação e selecionar a(s) atividade(s) indicada(s) adequada(s) para atingir os seus objetivos.

dificuldades de aprendizado dos alunos. Para tal, fez-se necessário investigar qual o assunto abordado que tiveram maior dificuldade em sala de aula durante o período de regência do Estágio Supervisionado. Isso possibilita encontrar a(s) raiz(es) da real dificuldade dos alunos e a busca de uma nova metodologia que adequar a situação encontrada na sala de aula.

Na questão 3 foi questionado qual o assunto que eles sentem mais dificuldades.

Quadro 3: Assunto abordado com maior índice de dificuldade de aprendizagem

PARMETRO	PORCENTAGEM (%)
Dentre os três assuntos abordados em sala de aula, qual você sentiu mais dificuldade no aprendizado.	A estrutura da matéria: 0% Os elementos químicos: 16,7% Ligações entre os átomos: 50% Todos. Não consegui aprender nenhum: 16% Nenhum. Não tive dificuldades em aprendê-los: 16,7%

A maioria dos participantes respondeu Ligações Químicas, assunto este que de fato torna-se um pouco complexo do que os outros, necessitando de maior atenção e interesse dos alunos. Segundo o quadro 3, a maioria dos alunos respondeu sobre o tipo de jogo lúdico que queriam jogar.

Quadro 4: Tipo de jogo

PARMETRO	PORCENTAGEM (%)
Que tipo de jogo você gostaria que seu professor aplicasse em sala de aula.	Sorte e azar: 0% Perguntas e respostas: 0% Estratégias: 16,7% Todos, desde que ganhe brindes: 33,3% Todos. O importante é competir: 50%

Para Soares (2008 apud POLLA, 2011, p. 16) “propor um jogo em sala de aula, não é uma tarefa simples, pois requer a participação voluntária do aluno, o professor fazendo-se que o jogo tenha mais função educativa do que lúdica”. Para evitar isso, é importante manter o objetivo dos jogos, ou seja, equilíbrio entre o entretenimento e o jogo questionado que tipo de jogos gostariam que fosse aplicado em sala de aula. Segundo o quadro 4, o recurso didático educacional mais utilizado em sala de aula são os jogos lúdicos. Segundo as Cincias Naturais, par a maioria dos jogos maior parcela deles res a qualquer tipo de jogo p trabalho em sala de aula. Os jogos lúdicos são considerados uma ferramenta para desenvolver habilidades e atitudes que facilitem a aprendizagem de forma divertida, mas também contribuem para o processo de ensino e aprendizagem.

## 4.2 Análise da observação da atividade lúdica formativa

A intervenção didática lúdica aplicada em sala de aula constituiu-se de dois jogos. O primeiro - Bing que teve como tema: Elementos Químicos, cuja escolha se deu em função de ser um dos assuntos abarcados que implicou em dificuldades de abstração dos conhecimentos demonstradas pelos discentes.

A segunda proposta lúdica desenvolvida em sala de aula foi a Pescaria Química, que teve como tema, Químicas, assunto que os alunos tiveram maiores problemas quanto à aprendizagem. Portanto, tal atividade mais raciocínio dos participantes visto que, diferente da primeira, eles não iriam apenas marcar um “X” numa cartela e esperar que a professora fornecesse informações sobre esses itens. Ao contrário, eles tiveram que responder às perguntas da dinâmica que eram relacionadas ao assunto, exigindo deles maior tempo de um conhecimento prévio do tema da dinâmica.

Outro ponto positivo foi o rompimento da resistência quanto aos alunos irem à frente dos demais para a dinâmica, facilitando assim o processo de aprendizagem. Isso que se percebe, segundo o pensamento de (2000, p. 2) quando afirma que:

Grandes teóricos precursores de métodos ativos da educação (Decroly, Piaget, Vigotsky, Elkonin, H. Freinet, Froebel) frisaram categoricamente a importância que os métodos lúdicos proporcionam às crianças, adolescentes e adultos, pois nos momentos de maior descontração e desinibição, oferecidos a pessoas se desbloqueiam e descontraem, o que proporciona maior aproximação, uma melhoria na interação do grupo, facilitando a aprendizagem.

Após a intervenção didática lúdica em sala de aula, houve a necessidade de se aplicar mais um questionário fornecimento de subsídios necessários para a análise avaliativa da aprendizagem. Neste Questionário alunos voluntários da pesquisa responderam a seis perguntas que visavam qualificar a proposta lúdica.

## 4.3 Análise e interpretação do questionário avaliativo

Após a intervenção didática lúdica em sala de aula, houve a necessidade de se aplicar mais um questionário fornecimento de subsídios necessários para a análise que se segue.

Quando questionados sobre o interesse em participar dos jogos lúdicos nas aulas de ciências naturais, discentes (66,7%) afirmaram ter ficado motivados e 33,3% dos alunos não se interessaram no início, passando ao longo da aula.

Sabe-se que é muito difícil atingir o público-alvo em sua totalidade devido à complexidade quanto ao escolar e também quanto à heterogeneidade dos alunos. Cabe ao professor conseguir despertar a motivação dos discentes, através dos jogos didáticos, mostrando o real objetivo das atividades lúdicas, conforme SAI OLIVEIRA *et. al.* (2002).

Ao serem questionados quanto aos jogos aplicados em sala de aula, os participantes ficaram divididos, a turma afirmou ter gostado de jogar porque foi uma atividade diferente das normalmente realizadas na outra metade (50%), gostou porque as questões propostas os fizeram aprender melhor o assunto. Assim reafirmam que o lúdico deve fazer parte do planejamento pedagógico, pois, auxilia a diversificar as atividades docentes, bem como que a transmissão dos conteúdos pode e deve ser feita de modo dinâmico e flexível abandonando a postura tradicional e tecnicista de ensino, reforçando a afirmação de Garrido (1990, p. 40) quando assegura que “a função fundamental do professor no contexto escolar para aguçá-lo no aluno a motivação necessária para a aquisição de conhecimentos”. Quando questionados sobre o que menos gostaram com relação à atividade, a maioria (83,33%) dos discentes categoricamente afirmou que gostaram de tudo. Houve apenas a discordância de poucos alunos (16,66%) que consideraram as questões muito difíceis, o que nos remete a Maluf (2008, p. 42), quando afirma que trabalhar com atividades lúdicas para aprimorar o conhecimento, auxilia o processo de ensino e aprendizagem. Assim, ao despertar a motivação dos discentes, também são fornecidos subsídios para que o professor obtenha informações relevantes quanto ao desenvolvimento do educando, ocasionando um grande avanço na aprendizagem. Quando questionados se acharam interessante a utilização de jogos e/ou brincadeiras para motivá-los,

aprendizado, todos os participantes da pesquisa responderam positivamente, justificando-se de várias maneiras e revelam os seus comentários utilizando os pseudônimos por eles escolhidos.

Mone: *“Sim, por que aprendi com os jogos e brincadeiras e não ficou aquela aula onde o professor es copia”*.

Cris: *“Sim, por que tornou uma aula interessante e uma aula diferente de todas, e perdi minha timidez”*.

Nay: *“Sim, por que o aprendizado é melhor”*.

Gauxim: *“Sim, porque foi uma atividade diferente das normalmente realizadas em sala de aula, e tem propostas que me fizeram aprender melhor o assunto”*.

Mona: *“Sim, por que nós estudamos, mas ainda não tinha uma brincadeira como essa”*.

Yna: *“Sim, por que eu aprendi mais e elas são interessantes”*.

Em suma, os alunos aprovaram a intervenção didática lúdica, achando uma atividade interessante, dinâmica e que leva o aluno a uma aprendizagem mais eficaz e eficiente, diferentemente do que é realizado nas aulas de Ciências Naturais. Logo, reafirma-se a ideia de Maluf (2008, p. 42) quando afirma:

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas diversão, auxiliando indispensavelmente para o processo de ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações e perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma técnica para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens.

Ao serem contestados sobre com que frequência gostariam de participar desse tipo de atividade (jogos) novamente na aula de ciências naturais ou em outras disciplinas, a maioria dos alunos respondeu que pelo menos uma vez por semana, como mostram alguns depoimentos:

Mone: Toda semana. *“Eu aprendi com tudo o que foi passado e alguns professores deveriam copiar esta metodologia toda semana”*.

Gauxim: Toda semana. *“Porque é diferente as atividades”*.

Mona: Toda semana. *“Foi uma aula muito legal foi divertida e muito importante”*.

Yna: Toda semana. *“Por que eu aprenderei mais a ciências e muito mais”*.

Os discentes acima citados em seus depoimentos confirmam a aprovação da aula lúdica e deixam clara a ideia de que o ensino tradicionalista deve ser mesclado com atividades que dinamizem, animem e incentivem uma aprendizagem prazerosa.

Em síntese, observou-se que o sucesso e/ou o fracasso quanto à aquisição da aprendizagem de Ciências Naturais de Jovens e Adultos envolve uma série de fatores inerentes ao indivíduo e ao ambiente em que está inserido. Dentre esses fatores, estão a motivação inicial do discente, a (des) motivação dos professores, a sua desvalorização e a falta de estrutura física das instituições de ensino. Especificamente desta intervenção didática observou-se que o jogo promoveu a participação do discente com satisfação, comprovando que as práticas lúdicas formam uma ligação importante entre o engajamento, a colaboração, fazendo com que o aluno deixe a timidez de lado envolva-se ativamente na aquisição do saber.

Corroborando com essa ideia Fernandes (1995 apud MORATORI, 2003, p.9, grifo nosso) afirma que:

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizagem. Um dos aspectos muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro aspecto é o incremento da motivação, um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Além disso, o simples uso dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades de destreza e competência.

E com a participação ativa dos alunos e a interação de todos os envolvidos nesse processo, a afirmação de Diniz e Milani (2007, p. 22) é fortalecida, quando concluem que “o uso dos jogos lúdicos é uma atividade que exige planejamento e que se bem direcionados, todos ganham”. A importância do ludismo, considerado relevante para o ensino, deve-se ao fato de que as brincadeiras educativas fazem uma associação do prazer de brincar, com a capacidade de criar e despertar a motivação. Ao interagir ludicamente o aluno não apenas se diverte, já que os jogos e brincadeiras são uma ponte entre a diversão e o conhecimento.

## 5 CONCLUSÃO

O estudo desenvolvido permitiu através de uma intervenção didática lúdica, verificar a importância educacional no EJA, pois com essa prática pode-se dinamizar as aulas de Ciências Naturais despertando uma maior motivação para a aquisição de uma aprendizagem prazerosa e significativa. Com a utilização “Bingo Químico” e “Pescaria Química” como complemento dos conteúdos Elementos Químicos e Químicas, ficou evidente através da comparação, que no método lúdico os discentes foram atraídos ocorrendo um aprendizado dinâmico e divertido, proporcionando também uma maior interação entre participações nas atividades, já na aula tradicional esses fatos pouco puderam ser observados.

Cabe destacar, ainda, que os jogos são apenas uma complementação, e devem ser utilizados pelos docentes como recurso didático adicional nas aulas, e não como o único meio motivacional e de propagação do saber. Os jogos didáticos possuem esse propósito lúdico-pedagógico, alguns professores ainda encontram reutilizabilidade dos mesmos, seja por falta de tempo para a confecção de tal material diversificado, mesmo que a eficácia desse tipo de atividade, ou até mesmo pela valorização do tradicionalismo existente atualmente. Com base nos resultados da pesquisa, pode-se observar que a motivação extrínseca, infelizmente, é a mais predominante dentro do ambiente escolar. Observou-se também que a motivação do professor reflete a motivação do aluno e que sem esse elo motivacional, muito dificilmente os objetivos e metas desejadas no processo de ensino-aprendizagem desses jovens e adultos serão alcançados.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais**. Brasília: MEC / SEF, 1998.

BRASIL. **Senado Federal. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: nº 9394/96. Brasília: FERNANDEZ, G. E. ; CALLEGARI, M. V. **Estratégias motivacionais para aulas de espanhol**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e prática**. São Paulo: Vozes, 2008. Disponível em <  
<http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-MICHELE-SANTOS-DE-MENESES.pdf>> Acesso em: 23 nov. 2012.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro: FAPERJ, 2003. Disponível em <  
[http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t\\_2003/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf)> Acesso em: 23 nov. 2012.

OLIVEIRA, E.; RODRIGUES M. S.; SOUZA, R. S.; GUIMARÃES, A. R. **O lúdico na educação de adultos**. Campinas, 2002. Disponível em Acesso em: 22 nov. 2012.

SANTANA, E. M. de. **A influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos**. São Paulo: FAPESP, 2000. Disponível em <  
[http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos\\_senept/anais/terca\\_tema1/TerxaTema1Artigo4.pdf](http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema1/TerxaTema1Artigo4.pdf)> Acesso em: 23 nov. 2012.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática do 6º ao 9º ano**. Cadernos do Math Alegre: Artmed, 2007.

Licenciada em Química pela Faculdade Pio D'Elcino (FPD). E-mail: anirak10@ig.com.br

Pós-Graduada em Didática no Ensino Superior. Graduada em Licenciatura em Química pela Faculdade Pio D'Elcino, membro do Grupo de Pesquisa GPGFOP/PPED/Unit/CNPq e membro do Grupo de pesquisa Química da Faculdade Pio D'Elcino. E-mail: [joycedferreira@hotmail.com](mailto:joycedferreira@hotmail.com)

Doutora em Engenharia Química e Mestre em Química pela Unicamp; Graduada em Química Industrial e Licenciatura em Química pela FPD. Membro do grupo de pesquisa em Ensino de Química na FPD. E-mail: clara\_aju@yahoo.com.br

Os depoimentos foram transcritos exatamente como os alunos escreveram nos questionários.