

MATERIALIZAÇÃO DO ENSINO: TRABALHANDO A LUDICIDADE COMO FORMA DE AMPLIAR A COMPREENSÃO DOS ALUNOS

Os programas institucionais PIBID e Residência Pedagógica, que integram a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação, tem como objetivo a inserção dos licenciandos no ambiente escolar, a fim de fomentar a iniciação à docência e oportunizar a experiência em sala de aula, que só a graduação muitas vezes não proporciona.

A partir das aulas ministradas, estas denominadas de regência, o licenciando pode colocar em prática as inúmeras metodologias existentes. A cada regência, cabe ao futuro professor adaptar a metodologia a série e turma que está acompanhando. Desta forma, ao notar as necessidades dos alunos e como ocorre o processo de aprendizagem da turma, este encontrará a metodologia mais adequada para melhor ensinar e para que seus alunos aproveitem ao máximo o conhecimento científico mediado.

Quando a prática docente ocorre com alunos do ensino fundamental, as ações didático-pedagógicas e os recursos necessários devem ser decididos com mais atenção pelo professor. Nessa etapa de ensino, os alunos requerem recursos lúdicos com maior frequência, desta forma aparentemente interligam e se apropriam dos conteúdos de forma mais concreta e dentro de sua realidade.

Dentre as inúmeras metodologias disponíveis para intervenção, a que obteve mais interação foi a construtivista, em que os alunos são constantemente estimulados e questionados dentro de suas vivências, para que eles mesmos tragam exemplos relacionados ao conteúdo abordado em sala. Desse modo, a metodologia construtivista de ensino possibilita a participação ativa dos alunos e incentiva que criem uma ponte entre o conhecimento prévio de cada um e o conteúdo abordado em sala de aula.

O termo ludicidade tem origem do latim *ludus*, designando mais o divertimento que qualquer outro objetivo. Assim, ao inserir o lúdico no contexto da sala de aula busca-se tornar o ensino divertido e prazeroso, para que o aluno se sinta mais confortável e menos cobrado na hora de aprender. Segundo Roloff (2010, p. 2), “o lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa”.

Ao decorrer das aulas de regência, em uma turma de 9º ano, notou-se a necessidade dos alunos em conversar a respeito do conteúdo e ter exemplos reais. Inicialmente, os exemplos foram trazidos pela professora residente, entretanto, mais à frente na intervenção, os alunos passaram a ser questionados e estimulados a buscarem exemplos de suas realidades, a fim de construir uma ponte com o conteúdo abordado. Desta forma, a aula se tornou mais dinâmica e os alunos puderam interagir muito mais.

Dentre os conteúdos abordados, o tema evolução foi bem recorrente, ramificando-se em pontos como fósseis, evidências evolutivas, datação de carbono, teorias evolucionistas, entre outros. Em todos os casos houve a necessidade da utilização de materiais e exemplos palpáveis para uma melhor compreensão dos alunos, como exemplo para o tema fósseis, onde crânios de impressão 3D de *Australopithecus afarensis*, *Homo habilis*, *Homo georgicus* e *Homo sapiens* foram apresentados em sala.

Nessa mesma temática dos fósseis, foi apresentado aos alunos os tipos de fósseis encontrados e, no diálogo com os alunos, os mesmos mencionaram termos como “dinossauro”, “*jurassic park*”, “âmbar”, “mamutes”. Além de oportunizar as conexões entre o conhecimento prévio e o conteúdo sobre fósseis, com o uso dos recursos 3D, outros materiais como réplicas de fósseis em resina e massa de *biscuit* foram levados para estimular o interesse e participação dos alunos.

Mesmo após a aula expositiva dialogada, ainda pode-se notar certo distanciamento dos alunos em relação ao conteúdo abordado. Como atividade sensorial foi sugerido a construção de réplicas de fósseis de dinossauro em gesso, a proposta foi bem aceita pelos alunos. Para a realização da atividade foi necessário o tempo de uma aula de 50 minutos, considerando que a turma era formada por uma média de 40 alunos e, mesmo a atividade prática sendo rápida, a quantidade de alunos é alta.

Inicialmente, os alunos receberam um molde quadrado de acetato, onde deveriam cobrir o fundo deste com massinha de modelar. Em seguida, receberam um esqueleto de dinossauro de plástico para marcarem a massinha, perfazendo um molde. Na continuidade da atividade, foi preparada uma mistura de pó de gesso e água e completado os moldes. Depois da secagem completa do gesso os alunos deveriam retirar do molde e soltar o gesso da massinha de modelar, formando uma réplica de fóssil feita em gesso. Todos os moldes construídos por eles foram levados para casa.

A construção do conhecimento não é imediata, mas sim constante, como a construção de um grande edifício. O principal papel do professor, nessa construção, é guiar o aluno para que ele saiba onde encaixar cada tijolo, para que no final o conhecimento esteja estruturado, assim como relatado por Roloff (2010, p. 6):

O professor deve usar a ludicidade como importante fator de mediação e integração do aluno com a realidade; o aluno não aprende somente na escola. Se o conteúdo não for assimilado, pelo menos em parte, e não for ligado a nenhuma estrutura cognitiva, cairá no esquecimento, não terá nenhuma relevância.

Venturini (2016) relata exatamente como os professores são cobrados em relação a aprendizagem no ambiente escolar. No caso, são considerados bons alunos os que estão sentados em suas carteiras, todos em silêncio e cadernos cheios, entretanto, toda esta cobrança torna o ensino monótono. Desta forma, Venturi (2016, p. 19) afirmam que

Os pais precisam compreender também que nem sempre caderno cheio significa aprendizagem, muitas vezes caderno completo significa que a criança é uma ótima copista, mas isso não quer dizer que ela aprendeu. A cobrança por apostilas e cadernos completos dificulta o tempo para que o professor possa desenvolver atividades lúdicas.

Quando o professor insere os elementos lúdicos em sala, como jogos, cartas, desenhos, esculturas ou qualquer outro recurso tátil, em que o aluno não seja mais um mero ouvinte e sim ativo no processo de aprendizagem, oportuniza-se a criação de conexões entre atividade, conteúdo e realidade. Sendo assim, ao lembrar da atividade, rapidamente o tema abordado em sala será retomado na memória do aluno, trazendo o conteúdo à tona mais facilmente.

Segundo Silva (2014), estudar e brincar tem a mesma relevância no processo de aprendizagem, assim, auxilia o aluno a ter autonomia e melhor equilíbrio emocional, já que necessitará interagir com os outros alunos e professor, aprender a lidar com vitórias e derrotas, além da competitividade que as brincadeiras de certa forma geram. Trabalhando com o lúdico, contribui-se para o desenvolvimento físico, psicológico e afetivo, respeitando o desempenho e processo individual de cada aluno.

Isto posto, referente a atividade já supracitada e foco deste relato de experiência de prática docente, pode-se notar o interesse dos alunos, principalmente devido ao resultado da atividade, considerando a demora e, de certo modo, ter provocado grande expectativa nos alunos para ver os moldes finalizados. A relação estabelecida está justamente na demora com todo o processo de fossilização e, assim como os paleontólogos necessitam de tempo e cuidado para retirar os fósseis do sedimento, os alunos deveriam ter cuidado também para retirar o gesso da massinha de modelar, para observar como seu fóssil havia ficado. A todo

momento eles comparavam os fósseis, pois haviam vários modelos diferentes, e questionavam que outros tipos de fósseis se formavam na natureza.

A atividade pode ser considerada exitosa, pois a aula foi bem interativa, os alunos não participaram como em uma atividade em que estavam sendo avaliados por meio de uma prova, mas sim como uma grande brincadeira relacionada a um assunto que para eles era totalmente desconhecido, ou que eles tinham como apenas uma ideia criada para filmes.

Palavras-chave: Ludicidade, Autonomia, Residência Pedagógica, Atividades lúdicas.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), onde os autores são bolsistas no Programa de Residência Pedagógica na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Ponta Grossa. Os agradecimentos se estendem à equipe pedagógica do Colégio Estadual Professora Elzira Correia de Sá.

REFERÊNCIAS

ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. *In: SEMANA DE LETRAS, X*, 2010, Porto Alegre, **Anais...** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010, p. 1-9. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2023.

SILVA, V. C. **O lúdico como instrumento mediador da aprendizagem na educação infantil**. 2014. 24f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2014. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/xmlui/handle/123456789/3477>. Acesso em: 22 ago. 2023.

VENTURINI, D. M. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. 2016. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/139273>. Acesso em: 22 ago. 2023.