

A IMPORTÂNCIA DE MÉTODOS ALTERNATIVOS DE ENSINO PARA O APRENDIZADO E FORMAÇÃO DE FUTUROS DOCENTES

José Afonso da Silva Galhardo¹; Lucas Eduardo da Silva²

¹ Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Triângulo Mineiro,
1 afonso_dasilva19@hotmail.com

² Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Triângulo Mineiro,
2 lueduardosilva@gmail.com

Introdução

Atualmente, ao pensarmos em sala de aula, nos deparamos com uma diversidade de realidades, necessidades e perfis de alunos, que em alguns casos, apresentam dificuldades de aprendizado, e por isso se desmotivam para focarem nos estudos. Para mudar esse cenário, faz-se necessário a presença de um educador dinâmico e qualificado que consiga enxergar as diferentes demandas dos alunos, tendo sido devidamente preparado em sua formação acadêmica.

O educador exerce papel crucial no desenvolvimento do aluno, este deve perceber, e intervir nestes tipos de situação, para tentar inserir o aluno em sua aula, fazê-lo mais participativo, e aprender de uma maneira mais divertida e prazerosa, seja através de jogos, brincadeiras, atividades ou outras abordagens didático-pedagógicas. A ludicidade é uma boa maneira para se alcançar este propósito.

FRIEDMAN, (1996, p. 41) considera que os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

SANTOS (2010) diz que atividades lúdicas são estratégias insubstituíveis para serem usadas como estímulos para moldagem do conhecimento humano e na progressão da construção de habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos. Diante dessa premissa, o presente trabalho trata de um jogo criado durante a unidade curricular Sistemática Vegetal, ministrada aos alunos do 3º período da Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – *Campus* Uberaba (IFTM), como uma atividade de Prática Pedagógica Componente Curricular (PPCC), que faz parte da carga horária da disciplina, que tem o intuito de despertar a criatividade dos alunos, para o desenvolvimento de atividades alternativas, para que possam ser utilizados por outros professores, e até mesmo pelo próprio aluno em sua vida como futuro docente. A atividade possui o intuito de aprender de maneira interativa e lúdica sobre as principais famílias de Angiospermas, e também para que o licenciando possa ter uma vivência que o possibilite aprender uma técnica que futuramente ele possa aplicar em sala de aula.

Metodologia

O jogo intitulado “Qual é a Família?” foi uma atividade desenvolvida por alunos 3º Período do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Ciência Educação e Tecnologia do Triângulo Mineiro – *Campus* Uberaba (IFTM) no primeiro semestre de 2015, como uma atividade de Prática Pedagógica Componente Curricular (PPCC). Foi um jogo desenvolvido para alunos que estavam cursando a disciplina de Sistemática Vegetal, com o objetivo de que conseguissem aprender de maneira divertida e irreverente, fugindo um pouco do conceito de aula comum, e funcionando também como revisão dos conteúdos vistos em aula.

O jogo é composto de 25 cartões, desenvolvidos em papel cartão cada um contém a imagem

colorido vegetal mais “popular” da família e também as principais características vegetativas dele, como tipo de fruto, inserção das folhas, presença de estruturas especiais que caracterizem o grupo, tipo de folha, etc. Por exemplo, para Fabaceae, uma das famílias mais diversas de plantas do Brasil e do Mundo, foram descritos os tipos de fruto, tipo de folha, presença de rizobactérias, presença de pulvino, que são algumas das principais características deste grupo.

Para a realização das atividades os alunos são separados em duplas, nas quais, um aluno fica com o cartão e cita as características contidas nele, e a partir destas descrições citadas, o outro aluno teria que acertar de qual família se tratava a partir do que foi revelado pelo seu parceiro, a dupla que acertasse a maior quantidade de famílias, dentro de 10 minutos, o vence a atividade. Dessa forma, o intuito da atividade foi alcançado: o aluno fugir de uma aula monótona, revisar o conteúdo visto em aula, e aprender de uma maneira diferente, brincando.

Resultados e discussão

Com esse trabalho, foi possível observar que os alunos tiveram um maior entusiasmo e interesse com o conteúdo e conseqüentemente compreenderam mais sobre o assunto, já que o tema ficou mais divertido para ser estudado, ficaram atentos à atividade, trabalharam em equipe e demonstraram maior entendimento sobre o tema que já havia sido abordado em aula. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, o educador precisa estar atualizado possibilitando atitudes de participação, questionamento e busca de informações junto com os alunos, direcionando a aprendizagem para a discussão o saber reflexivo e a prática da pesquisa (BRASIL, 1998). E foi isso que os alunos desenvolvedores do jogo queriam alcançar, foi necessário mostrar ao aluno que é possível tornar a aula mais divertida, de uma maneira simples. Além disso, a criação do jogo apontou que os futuros educadores devem ter um conhecimento de como aplicar uma atividade lúdica para seus futuros alunos.

Segundo KISHIMOTO (2002, p.146), a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer.

Conclusões

Foi alcançado através do trabalho, a possibilidade de fazer o aluno aprender de maneira divertida, e fugir de uma aula monótona ao mesmo tempo em que aprendia um novo método de ensino. Atualmente os professores se preocupam mais com o ensino monótono, com o silêncio e a organização na sala de aula, entretanto, devem perceber que o jogo não é simplesmente um “passatempo”, para distrair os alunos, muito pelo contrário, ele ajuda em um maior entendimento e ocupa lugar de enorme importância na educação escolar. Atividades que tiram o aluno de seu cotidiano estimulam vários sentidos intelectuais. A proposta do jogo “Qual é a Família?” faz com que isso ocorra de modo simples, além disso, a idéia da construção do jogo pode ser usado para outras unidades curriculares, outras instituições, escolas de ensino superior e médio. A grande questão abordada no trabalho foi transmitir uma ideologia, da utilização de materiais lúdicos, para que o discente consiga aprender estratégias que ajudem a melhorar a sua formação acadêmica como futuro professor.

Palavras-Chave: Lúdica no ensino; Métodos alternativos de ensino; Utilização de Jogos como Facilitação de Aprendizado; Prática Pedagógica Componente Curricular.

Fomento

Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Triângulo Mineiro – *Campus* Uberaba (IFTM)

Referências

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais - meio ambiente e saúde. Ministério da Educação – MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília. 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

SANTOS, Élia.A.C. LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM. Assunción – PY. 01/2010