

APRENDENDO COM O BRINCAR; UM LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO SOBRE O PAPEL DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE CIÊNCIAS

Ravi Cajú Duré Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas (UFPB Campus I).
raviculture@gmail.com.

1 Introdução: Temos presenciado na última década uma forte tentativa de renovação do ensino de Ciências, uma constante busca por metodologias e técnicas que melhorem a prática de ensino. Todavia, costumamos visualizar essa renovação como a inserção de algo nunca antes feito, algo totalmente novo, descartando rapidamente todas as estratégias já conhecidas de ensino e nos voltando, exclusivamente, para o que chamamos de “novas tecnologias”.

Por vezes, essas “novas tecnologias” penetram nas escolas promovendo mudanças negativas, exigindo novos espaços, novos profissionais, novas relações com o conhecimento, ou seja, modificando a cultura escolar sem melhorar o ensino. Segundo Marandino (2009), o surgimento de tais tecnologias no continente insere-se no contexto da tensão entre a modernização e as possibilidades reais de apropriação social e cultural, constituindo o risco de, em nome de uma memória eletrônica, nossos povos renunciem à sua memória cultural, visto que as tecnologias não são meras ferramentas transparentes, mas materializam a racionalidade de determinada cultura. O que nos leva a pensar sobre a real necessidade de novos instrumentos para melhorar o ensino de ciências em detrimento do aperfeiçoamento de técnicas já conhecidas.

É nessa perspectiva que o lúdico vem ganhando espaço como técnica a ser resgatada, sendo destacado por vários autores devido seu poder de despertar o interesse dos alunos pelo conhecimento, através de uma abordagem coletiva, cooperativa e criativa, além de desenvolver áreas da cognição não tão bem contempladas por outras metodologias (Bachelard, 1996).

A ludicidade se refere a um conjunto de fenômenos e artefatos culturais que possibilitam o desenvolvimento do ser humano ao longo de sua história. Jogar, brincar, divertir-se são atividades corriqueiramente associadas à ludicidade (Carvalho, 1996).

Segundo Sousa et al. (2012), a recreação, os jogos e a arte inseridas no ensino de ciências tornam a experiência mais agradável e dinâmica, motivando os educandos a participarem ativamente da construção do próprio conhecimento, trazendo mudanças significativas aos alunos, pois os mesmos expressam sentimentos e emoções, são capazes de resolver conflitos, aprendem sobre normas, regras e estruturam valores individuais e coletivos.

Dessa forma, o objetivo do estudo é analisar o que as pesquisas mais recentes levantaram sobre ludicidade, realizando uma análise das dificuldades e soluções para o desenvolvimento do lúdico no ensino de ciências.

2 Material e Métodos: A metodologia utilizada para a realização da pesquisa foi o levantamento bibliográfico de artigos que apresentassem como tema central o papel da ludicidade para formação de professores de ciências. Para tanto, realizou-se a pesquisa em três portais virtuais para revista científicas:

- Portal de Periódicos da CAPES;
- SCILEO - Scientific Electronic Library Online -;
- Portal Google Acadêmico.

Em cada um dos portais escolheu-se artigos que tratam do tema, afim de desenvolver um levantamento das teorias e pensamentos sobre a prática de ensino de ciências.

3 Resultados e Discussão: No que diz respeito ao uso do lúdico no ensino de ciências, os pesquisadores parecem concordar que o lúdico costuma ficar longe das salas de aulas (Santos, 2001; Lucchini, 2009; Cabrera, 2007; Pritchilla. 2011), mesmo que a literatura evidencie a real eficácia do mesmo na praxis ensino-aprendizagem de ciências (Vygotsky, 2007; Soares, 2008; Bachelard, 1996).

De acordo com as pesquisas, os grandes motivos para a manutenção do lúdico longe das aulas de ciências podem ser resumidos em três pontos:

- Má formação dos professores no que diz respeito às técnicas lúdicas e ao conhecimento da importância do brincar no desenvolvimento do educando;

- Desvalorização do lúdico por parte da escola;
- E o costume, a cultura, que coloca o estudo necessariamente longe do prazer.

Todavia, os mesmo autores apontam estratégias para contornar esses problemas. Segundo Harres (2001), uma possibilidade de superação destas dificuldades pode ser encontrada na disponibilização de uma brinquedoteca. Segundo Cunha (1992), a brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a criança a brincar e o professor a ensinar brincando. Dessa forma a brinquedoteca desenvolve dois papéis importantes na inclusão do lúdico, convidando estudante e professor a experimentar, ousar, sair da zona de conforto que o ensino exclusivamente tradicional pode se tornar.

Segundo Sousa (2011), um boa estratégia a ser adotada é a realização de parcerias com grupos Universitários especializados na prática de metodologias lúdicas de ensino de ciências, podendo trabalhar diretamente com os estudantes como uma espécie de consultoria ou com os professores como uma iniciativa de formação continuada. Essa estratégia se mostra vantajosa, pois, os grupos parceiros (por já estarem preparados para a tarefa) facilitam a adaptação da Escola, dos professores e dos estudantes à nova forma de enxergar o ensino.

Outro ponto levantado pelos autores é a necessidade de uma boa formação docente no que diz respeito às práticas lúdicas. Segundo Wajskop (1992), o ensino superior consegue transmitir a importância teórica da ludicidade no ensino de ciências, mas, não constrói modelos pedagógicos que capacitem os futuros professores. Dessa forma, o trabalho de formação de professores deve basear-se, simultaneamente, em reflexões sobre teorias e concepções do lúdico no ensino e na vivência de jogos interativos, observando e analisando o comportamento e desenvolvimento dos educandos durante essas dinâmicas.

Em estudo realizado por Guirra (2013), ao analisar a percepção dos educandos diante do ensino de ciências utilizando o lúdico, há um apontamento para o problema da formação dos professores visto que parte dos estudantes colocaram dificuldade em assimilar os jogos realizados e entender a finalidade educacional dos mesmos. Apontando assim, para a necessidade de uma maior organização prévia das práticas lúdicas por parte dos professores.

Quanto ao aspecto cultural, um dos caminhos apontados é o fim da divisão adotada pela escola entre momento de prazer e momento de estudo, sendo uma ótima forma de diminuir essa dicotomia a adoção de jogos pedagógicos, dramatizações, a inserção da brincadeira nas teorias ministradas em sala de aula, ou seja, aumentar a proximidade entre aquilo que o educando gosta e aquilo que deve ser ensinado. Também devemos observar que a cultura e a escola atuam sobre si mesmas de forma paradoxal; ao passo que a escola é influenciada pela cultura ela também pode influenciar a cultura, tendo inclusive como um de seus deveres previstos pelos PCN's (Planos Curriculares Nacionais) a ruptura dos paradigmas culturais que vão de encontro às visões pedagógicas de ser humano, configurando o que chamamos de Sociologia da Infância (Sirota, 2001). A Sociologia da Infância tenta, entre outras coisas, reforçar a ideia de educando como centro do ensino, ressignificando a relação conflituosa entre estudo e prazer, entre trabalho e prazer, construindo uma ideia de vida vinculada à uma ideia de emancipação que nunca estará desvinculada do lúdico, da felicidade dos povos.

4 Conclusão: O estudo destacou as três maiores causas da exclusão do lúdico na prática pedagógica, foram eles: 1) Má Formação Docente; 2) Desinteresse da Escola; 3) Cultura que separa trabalho de prazer.

Cada um desses problemas foi analisado com o intuito de colocar possíveis soluções, às quais podemos destacar em quatro pontos: 1) Adoção de Brinquedotecas por parte da Escola; 2) O ensino de metodologias para a prática do lúdico, tanto nos cursos de Licenciatura como nas Formações Continuadas; 3) Uma maior ruptura com o ensino tradicional, colocando o educando como sujeito da práxis, habilitando-o a se formar e se enxergar como membro transformador da cultura ao qual está inserida; 4) Uma maior relação entre grupos de pesquisa e Escola, afim de que se utilize esses grupos como espécies de consultorias que iriam atuar nas escolas para adaptar Escola, Professor e Educando a uma pedagogia mais próxima do brincar, do prazer, sem fugir do conteúdo proposto pelo currículo.

Finalizando, ressaltamos que a inserção do brincar na prática pedagógica não pode ser feito de qualquer maneira, precisa de preparo profissional, afim de que as brincadeiras tenham objetivos claros, com o cuidado de não retirar as possibilidades

do educando trabalhar sua criatividade. Exigindo do professor a característica mais importante e mais difícil de ser ensinada; a sensibilidade.

Referências:

BACHELARD, G.. **A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento**. Rio de Janeiro, RJ: Contraponto, 1996.

CABRERA, W. B. **A ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa**. Dissertação em Ensino e Ciências e Educação Matemática. Universidade Estadual de Londrina. Londrina, PR. 2007.

CARVALHO, N. C. **Lúdico: sujeito proibido de entrar na escola**. São Paulo, SP: Porta Aberta, 1996.

CUNHA, N. H. S.. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, A.. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo, SP: Escrita, 1992.

GUIRRA, L. X. **Ludicidade no ensino de ciências: um estudo para além da diversão**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Naturais) Universidade de Brasília, Planaltina, DF. 2013.

HARRES, J. S.; PAIM, G. M.; EINLOFT, N. L. V. M. O lúdico e a prática pedagógica. In: SANTOS, S. M. P. (Org.) **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

LUCCHINI, L. M. **Ecorrecreação: Uma proposta metodológica lúdica de ensino em ciências Naturais**. Dissertação de Mestrado em Educação. Centro Universitário La Salle, Canoas, 2009.

MARANDINO, M.; SELLES, S. E.; FERREIRA, M. S. **Ensino de Biologia: Histórias e Práticas em Diferentes Espaços Educativos**. São Paulo, SP: Cortez, 2009.

SANTOS, S. M. P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SIROTA, R. **Emergência de uma sociologia da infância: evolução do objeto e do olhar**. Cadernos de pesquisa, 2001.

SOUSA, E. M.; SILVA, F. O.; SILVA, T. R. S. **A importância das atividades lúdicas: uma proposta para o ensino de ciências**. In: 7º CONNEPI - Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação. Palmas, TO. 2012.

WAJSKOP, G. (1992). Brinquedoteca: espaço permanente na formação de professores. In: FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo, SP: Scritta. 1992.