



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

David Espinola Batista(1); Natália Carvalho Pedrosa de Souza (1); Lucineide Moreira do Nascimento(1); Maria de Fátima Camarotti(2).

Universidade Federal da Paraíba

david_jpbr@yahoo.com.br

(1) Graduando de Ciências Biológicas e bolsista PIBID Biologia Campus I – UFPB

(2) Coordenadora PIBID Biologia Campus I – UFPB

Resumo

O processo de ensino-aprendizagem das escolas atuais ainda é baseado no método convencional, onde professores são sujeitos ativos e alunos passivos. Assim, destaca-se a importância do uso das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem nas escolas. Essas atividades buscam a motivação dos alunos e tornam as aulas mais didáticas. Objetivou-se promover a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos de ciências, como também proporcionar a interação entre os alunos e os professores e permitir a participação dos discentes na sala de aula e na construção do seu conhecimento. Foi trabalhado como um projeto de intervenção. Foi desenvolvido numa escola de rede pública de Ensino Fundamental de João Pessoa-PB, na qual foram realizadas três atividades de intervenção com 25 alunos e 1 professor. Observou-se que os alunos não tinham conhecimento sobre a importância do uso das atividades lúdicas como ferramenta de ensino e que também nunca haviam participado de tal abordagem. Constatou-se também, que a escola não dá abertura e não incentiva os professores a trabalharem de forma inovadora. A experiência foi positiva e os envolvidos tiveram uma nova visão sobre as atividades lúdicas e através do projeto desenvolvido foi possível observar mudanças de atitudes tanto dos alunos, como dos professores envolvidos. Conclui-se que é necessário um maior número de trabalhos com essa temática, a fim de promover uma mudança no quadro geral da educação e na forma de ensino da grande maioria das escolas do país.

Palavras-chave: Ensino de Ciências. Ensino Fundamental. Atividades Lúdicas.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Introdução

Considerando o processo de ensino-aprendizagem presentes nas escolas atuais, ainda é muito encontrado o método convencional, onde os professores são apenas transmissores de informações e os alunos reprodutores delas. Contudo, faz-se necessário o desenvolvimento de atividades que alterem essa realidade e é neste contexto que se encontram enormes discussões e debates acerca de métodos inovacionais, como é o caso das atividades lúdicas, bem como a forma de utilizá-las no dia a dia escolar e em quais disciplinas essas atividades podem ser promovidas. Estes e outros questionamentos são feitos todos os dias.

Notam-se as dificuldades que alunos apresentam para compreender os conteúdos trabalhados na disciplina de ciências no oitavo ano do ensino fundamental já que a grande maioria dos professores ainda utiliza os métodos tradicionais de ensino provocando no aluno certo desinteresse e desmotivação. O uso das atividades lúdicas busca motivar os alunos e tornar as aulas mais didáticas e compreensíveis, facilitando o aprendizado do alunado.

Segundo Piaget (1978), a atividade lúdica humana contribui para o desenvolvimento porque propicia a descentração do indivíduo, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento. Ou seja, essas atividades garantem e permitem o desenvolvimento da imaginação e estimula a busca pelo novo.

Ainda segundo Chateau (1954), o contexto lúdico favorece ao aluno: o domínio de si, a criatividade, a afirmação da personalidade, o imprevisível. Em outras palavras, o autor reafirma a ideia de que o lúdico garante a formação cognitiva do aluno e real associação com aquilo que ele está aprendendo.

Para Pedroza (2005) os jogos e brincadeiras representam fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo e contribui para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que auxiliam a tomada de decisões, criatividade e raciocínio.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Sabe-se que essas atividades são viáveis e que através dela é possível melhorar a qualidade de ensino nas escolas e promover uma aprendizagem mais significativa para todos os alunos envolvidos, uma vez que, as práticas de ensino-aprendizagem são prazerosas quando atendem aos interesses, habilidades e competências dos discentes. Diante disso, as atividades lúdicas podem contribuir no processo de aprendizagem e compreensão dos conteúdos, ao mesmo tempo que garantem a interação dos alunos e da escola como um todo. É necessário ainda saber como pode-se unir o lúdico com aprendizagem e qual é a melhor forma de se trabalhar com essas atividades no contexto escolar. É possível questionar também, como essas atividades podem auxiliar os docentes e os discentes e como ela pode ser considerada uma forma de aprendizagem significativa. Diante da problemática relatada, foi realizado um projeto de intervenção que teve a finalidade de responder e buscar solucionar todos estes questionamentos e auxiliar o processo de ensino-aprendizagem dentro da escola.

Para Pelizzari et al. (2002, p. 21), a aprendizagem é muito mais significativa a medida que o novo conteúdo é incorporado às estruturas de conhecimento de um aluno e adquire significado para ele a partir da relação com seu conhecimento prévio. Ao contrário, ela se torna mecânica ou repetitiva, uma vez que se produziu menos essa incorporação e atribuição de significados, e o novo conteúdo a ser armazenado isoladamente ou por meio de associações arbitrárias na estrutura cognitiva.

Vygotsky (ALVES; MAGALHÃES, 2006, p. 17) destaca a importância do processo de aprendizagem:

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados.

Dentre as razões que levaram a implementação desta intervenção destacaram-se: O rompimento do modelo tradicional de ensino, onde o aluno é tido como apenas um receptor de



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

conhecimento (aluno objeto); A importância de se trabalhar com atividades lúdicas como método facilitador da construção do conhecimento e da compreensão dos temas pelos alunos; A quebra da visão dos discentes de que as disciplinas não são importantes, promovendo uma aprendizagem significativa; O aumento da participação dos alunos em sala de aula, permitindo a interação entre alunos e professores; A alteração da visão dos docentes da sua importância na construção do conhecimento dos discentes.

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1994, p. 41).

Para o aluno o jogo constitui um fim, pois ele participa com o objetivo de obter prazer. Para os educadores que utilizam o jogo com o objetivo de ensinar, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar uma mensagem educacional (Dohme, 2003).

Diante do exposto, as atividades previstas no projeto, já realizadas, tiveram como principais objetivos, promover a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos de ciências, promover uma aprendizagem significativa para os alunos, permitir a participação ativa dos alunos, bem como promover a interação entre alunos e professores.

Metodologia

Foram utilizados como pressupostos teórico-metodológicos, os fundamentos e moldes de um projeto de intervenção e que teve como público alvo adolescentes do 8º ano do ensino fundamental.

Foi aplicado na escola municipal Governador Leonel Brizola, localizado no bairro do Miramar, na cidade de João Pessoa, Paraíba, em uma turma do 8º ano B, do ensino fundamental, onde estavam presentes 25 alunos, com uma faixa etária de 13 a 14 anos. Foram realizadas três etapas de intervenção por meio de atividades interativas com os alunos. **(Quadro 1).**



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Quadro 1: Etapas Realizadas no Projeto.

Etapas	Descrição
Primeira Etapa	Apresentação da Temática e objetivo do projeto.
Segunda Etapa	Oficina Pedagógica: Produção de cartazes sobre os órgãos dos sentidos, com o uso de jornais e revistas.
Terceira Etapa	Atividade prática sobre os órgãos dos sentidos (tato, olfato, paladar, visão, audição), onde os alunos puderam aguçar e perceber a função de cada órgão.

Fonte: Dados do Projeto, 2015.

Resultados e discussão

A partir da receptividade por parte dos alunos, dos questionamentos levantados e posteriores esclarecimentos que foram realizados durante toda a aplicação do projeto e através das atividades que foram realizadas, é possível dizer que o trabalho alcançou seus objetivos iniciais e conseguiu promover um maior entendimento e sensibilização por parte dos alunos e professores envolvidos acerca da importância do uso das atividades lúdicas como ferramenta facilitadora para o ensino de ciências e biologia.

Por meio do contato com a turma, foi possível observar que os alunos apresentaram preferências pelos meios e/ou atividades lúdicas como forma de aprendizagem, muitos relataram



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

que nunca haviam participado desse tipo de abordagem e/ou ouvido falar sobre a importância e a facilidade de se trabalhar dessa forma.

A professora envolvida no projeto em questão se mostrou muito entusiasmada com todas as atividades e as metodologias que foram utilizadas. Ainda assim, é fácil perceber que ainda são raros os professores que concordam e utilizam as atividades lúdicas como forma de ensino e de construção do conhecimento em sala de aula. Segundo a própria professora do 8º ano, grande parte dos docentes, em especial das escolas públicas, não possuem os conhecimentos e/ou habilidades para promover essas atividades no dia a dia escolar e em sua sala de aula. Foi destacado ainda, que a falta de recursos por parte da escola, dificulta a possibilidade de inovar por parte dos docentes.

No momento em que a escola passa a valorizar o uso das atividades lúdicas em seu contexto diário, ela começa a auxiliar o aprendizado dos seus alunos e ao mesmo tempo permite a socialização de toda a comunidade escolar. Foi pensando nessa perspectiva, que foi realizada a oficina pedagógica, onde a turma foi dividida em grupos de cinco alunos, através da construção dos cartazes, uma interação positiva entre os alunos envolvidos e permitiu uma nova visão de aprendizagem por parte dos mesmos. Com a utilização de imagens e fotos, os alunos são capazes de reproduzir situações vividas em seu cotidiano que por meio da imaginação, são reelaboradas. E é com esta reelaboração de ideais que temos a construção do novo saber e/ou do novo conhecimento (**Figura 1**). Durante a apresentação de cada grupo sobre a sua produção na oficina, foi possível verificar a real aprendizagem dos alunos e foi fácil perceber que foi bastante significativa e facilitada. Um dos alunos envolvidos, afirmou que o uso de fotos e figuras, facilita muito a compreensão do que é estudado. As fotos abaixo demonstram um pouco desse momento na escola.

Figura 1: Oficina Pedagógica de produção de cartazes feitos com recortes de revista e jornais, com a turma do 8º ano da escola Governador Leonel Brizola em João Pessoa - PB

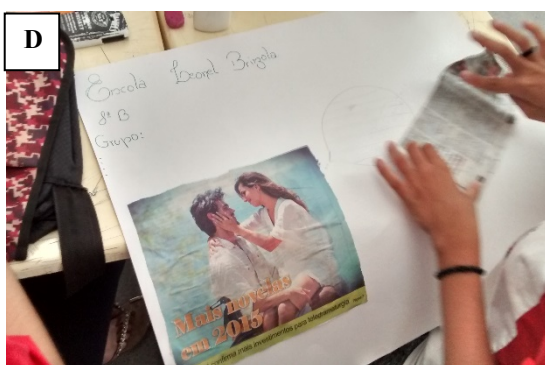
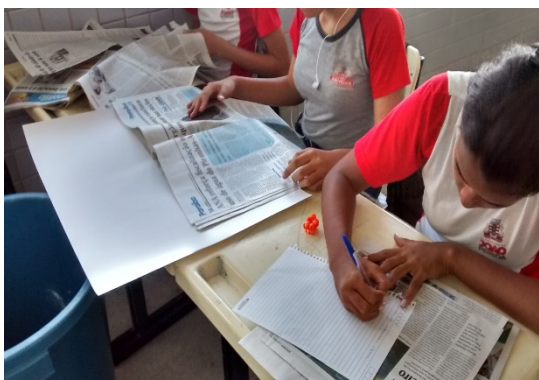
A

B



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO



Fonte: Autor do Trabalho, 2015.

Sabe-se que as atividades práticas são métodos alternativos de ensino que podem e devem ser utilizados pelos professores de escolas públicas e privadas no dia a dia de sala de aula, cabendo ao docente, a função de definir de que maneira se dará esta aula de modo que atenda as necessidades de cada turma. Porém, basta se fazer uma visita a uma escola para se verificar que é raro a abordagem de aula prática no contexto escolar, e variados são os motivos. Muitos professores acreditam e concordam que esse método garante uma real aproximação do aluno para com o conteúdo que está sendo estudado e que de fato é uma forma de garantir a aprendizagem significativa, o que falta na maioria das escolas, são professores capacitados e dispostos a utilizar essa metodologia, sem contar com as escolas, que muitas vezes não dão a abertura necessária para que esta atividade seja promovida. Com a atividade prática (**Figura 2**) realizada na EMEF Leonel Brizola, foi possível notar como os alunos passaram a compreender melhor o conteúdo que já



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

havam estudado em uma aula teórica ministrada pela professora. Quando questionados sobre a opinião deles acerca da aula prática, todos os envolvidos elogiaram a iniciativa e afirmaram que ela de fato promoveu uma aprendizagem significativa. Um dos alunos relatou que na escola em que estudava anteriormente sempre tinha esse tipo de atividade e que ele aprendia muito mais do que quando em uma aula comum e todos os colegas que ouviram o depoimento, concordaram com a questão da facilidade de compreensão do conteúdo por esse tipo de metodologia. Os alunos mais esforçados redigiram uma redação falando de sua experiência positiva na participação do projeto. Por fim, em uma conversa com a professora envolvida, a mesma confessou que não faz esse tipo de abordagem em sala de aula, por falta de espaço, material e de apoio por parte da escola, o que é uma questão bem preocupante.

Figura 2: Atividade Prática sobre os órgãos do sentido, com os alunos do 8º ano da escola Governador Leonel Brizola em João Pessoa – PB.



Fonte: Dados do projeto, 2015.

Durante a realização desse trabalho, observaram-se mudanças pessoais e interpessoais, demonstrando um caráter significativo dessa temática e que permitiu uma mudança de postura



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

momentânea e sem dúvida abriu a possibilidade para reflexões futuras. Pode-se dizer que os objetivos propostos neste projeto, foram alcançados com sucesso.

Conclusão

Considerando todas as atividades que foram realizadas, pode-se concluir que a utilização das atividades lúdicas como ferramenta de ensino é de extrema importância e promove uma verdadeira aprendizagem significativa por partes dos alunos e facilita a abordagem de diversos conteúdos por parte dos professores, como foi observado durante a realização desse trabalho. Em contra partida, foi possível perceber a grande dificuldade que os professores têm em trabalhar com metodologias alternativas, saindo do tradicional, uma vez que, a falta de conhecimento e em principal de recursos didáticos impede esse tipo de abordagem. Faz-se necessário uma escola mais participativa, que esteja disposta a apoiar as diversas atividades propostas e também um maior treinamento e conhecimento sobre a temática por parte dos professores. Conclui-se que com a união de todo o corpo escolar e com a utilização das atividades lúdicas, é possível melhorar a qualidade de ensino e do nível de aprendizagem de todos os alunos.

Referências Bibliográficas

MALAQUIAS, Maiane; RIBEIRO, Suely. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: < <http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> >. Acesso em: 20 out. 2014.

CAMPOS, Luciana; BORTOLO; CAMPOS, Felício. **A Produção de Jogos Didáticos Para o Ensino de Ciências e Biologia: Uma Proposta Para Favorecer a Aprendizagem**. Disponível em: < <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf> >. Acesso em: 20. out. 2014.

KRASILCHIK, M. **Práticas do ensino de biologia**. São Paulo: EDUSP, 2004.

MATTA, Eloana; FREITAS, Maria; SANTOS, Roseli. **O lúdico como facilitador do processo de ensino-aprendizagem**. 2010. Disponível em: <



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

http://www.cefaprocaceres.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=356&Itemid=134 >. Acesso em: 27 out. 2014.

MARASINI, Alessandra. **A utilização de Recursos Didático-Pedagógicos no Ensino de Biologia.** 2010. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/35273/000781693.pdf?sequence=1> >. Acesso em: 28 out. 2014.

Projeto de Intervenção. Disponível em: < http://escoladegestores.mec.gov.br/site/2-sala_projeto_vivencial/pdf/projetointervencao.pdf >. Acesso em: 29 out. 2014.