

A PERCEPÇÃO DE ESTUDANTES DA LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS SOBRE O USO DA LUDICIDADE.

Letícia Stéfany Santos De França (1); Juscelina Vicente De Melo (1);
Amanda Celerino Da Silva (2); Mirella Karine De Araújo Moura (3); Ricardo Sérgio Da Silva (4).

¹Centro Acadêmico de Vitória. Universidade Federal de Pernambuco.

E-mail: leticia18.stefany@gmail.com

¹Centro Acadêmico de Vitória. Universidade Federal de Pernambuco.

E-mail: celimelo009@hotmail.com

²Centro Acadêmico de Vitória. Universidade Federal de Pernambuco.

E-mail: amandacelerino17@gmail.com

³Centro Acadêmico de Vitória. Universidade Federal de Pernambuco.

E-mail: mirella.araujo.moura@hotmail.com

⁴Centro de Biociências. Universidade Federal de Pernambuco.

E-mail: profcardosergio.bio@gmail.com

INTRODUÇÃO

No contexto educacional, a realidade propõe vários desafios que possibilita ao indivíduo procurar agir de forma diferente para que possa almejar uma educação de qualidade. E nessa perspectiva os futuros professores vêm desenvolvendo uma nova visão para as práticas pedagógica tendo em vista as dificuldades apresentadas pelos alunos no processo de ensino-aprendizagem (KRACYK, 2011).

De acordo com Santos (2016), o ensino de ciências é uma das áreas onde os alunos possuem maior dificuldade de assimilação dos conteúdos, e com isso tem sido realizado de forma que permite ao aluno apenas a memorização e dentre os fatores que ocasionam isso temos um ensino metódico, onde o conteúdo é na maioria das vezes explicado com definições prontas, as quais não despertam o interesse dos alunos.

O lúdico foi originado da palavra latina *ludus* que significa jogo, o qual possibilita desenvolver a criatividade dos alunos e ajudando a desenvolver suas capacidades cognitivas, e que se bem trabalhada pelos professores poderá ajudar a trilhar caminhos significativos na melhoria do aprendizado (MANHÃES, 2017). A ludicidade é uma forma do aluno se desenvolver e de despertar o seu interesse por uma determinada atividade, sendo esta livre e prazerosa (CARMO, 2017). De modo que o professor deve ser o mediador do conhecimento de forma que permite ao aluno aprender significativamente através de atividades que auxiliem na melhor compreensão dos conteúdos (SEIXAS, CALABRÓ, SOUSA, 2017).

Santos et al (2016, p. 178) reforça que “O Lúdico e a Ludicidade foram transformados em um verdadeiro monumento sempre cultuado por aqueles que acreditam que as aulas só poderão ser interessantes e produzirem uma aprendizagem significativa se vierem recheadas de

fantasias, cores, movimentos e dinamismos capazes de fazerem o aluno esquecer que está aprendendo. Há claramente um endeusamento do Lúdico e da Ludicidade, naturalizando esta perspectiva pedagógica como solução infalível para as aulas de Ciências e Biologia consideradas monótonas e conteudistas”.

Dessa forma o lúdico surge para tornar as aulas mais atrativas de modo que possa facilitar aos alunos uma aprendizagem de forma significativa, e podendo ajudar ao professor que é o mediador do conhecimento. Nessa perspectiva o professor é o responsável por desenvolver metodologias de ensino que facilitem a aprendizagem dos alunos aproveitando a ludicidade como um recurso facilitador permitindo aos alunos expressar suas vontades, e ajudando a promover o trabalho coletivo (GALDINO, GALDINO, BASTOS, 2012)

Ramos e Squipano (2013, p.07) consideram que “A atividade lúdica traz para o cotidiano escolar varias emoções como a curiosidade do aluno a respeito do novo, diferente, com isso lhe dará prazer em fazer as atividades, pois será dinâmico e a rotina no ambiente escolar será quebrada, desta forma o aluno se torna mais participativo e atuante. E vale lembrar que as atividades lúdicas praticadas no ambiente escolar, não são como brincadeiras qualquer, têm uma intenção um propósito um objetivo a ser alcançado”. Desta forma vale salientar a importância da escola para a valorização dessas experiências tendo em vista os seus benefícios.

Segundo Tristão (2010), a atividade lúdica permite ao aluno formar conceitos, estabelecer relações lógicas, integrar percepções, e socializar com os outros alunos. Sendo considerada uma atividade prazerosa devido sua capacidade de envolver o aluno de uma forma intensa criando um clima de entusiasmo, tornando uma atividade com forte teor motivacional devido ao seu aspecto de envolvimento emocional que capaz de gerar um estado de euforia.

Na sala de aula, o professor assume a função de desenvolver o conhecimento, e para a aplicação de uma atividade lúdica faz-se necessário um planejamento, de modo que possa o auxiliar na hora de repassar o conteúdo, e também auxiliar os alunos no processo de ensino aprendizagem, uma vez que os professores observam que ao brincar também se aprende, basta que exista foco e não o brincar por brincar de forma vazia (ROSA, 2015).

Tendo em vista a importância da ludicidade na sala de aula para com o processo de ensino-aprendizagem, o presente trabalho teve por objetivo diagnosticar a relevância do uso da ludicidade dos futuros docentes do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco-Centro Acadêmico de Vitória (UFPE-CAV).

METODOLOGIA

A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa descritiva, Para Gerhardt e Siqueira (2009) reportam que a pesquisa qualitativa explicar o por quê das coisas, com os aspectos das coisas que não podem ser quantificados. Para a pesquisa descritiva eles referem-se como várias informações de algo que se deseja explicar existindo uma descrição exata do fato. E foi realizada com discentes do 9º período do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco-Centro Acadêmico de Vitória (UFPE-CAV) no mês de outubro de 2017, os discentes responderem a um questionário que foi feito por meio do Formulário Google®, no qual continha 5 questões discursivas. Dentre os sujeitos envolvidos no estudo, temos uma amostragem de 20 estudantes que participaram da pesquisa, no qual foi o suficiente para obter os dados desejados, e para análise dos dados criamos categorias com ênfase em palavras e seus sentidos a partir das respostas dos entrevistados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos demonstraram que a utilização da ludicidade nas aulas de Ciências e Biologia podem sim contribuir para melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Dentre os sujeitos envolvidos no estudo todos relataram concordar com a relação entre a melhoria no processo de ensino e o uso da ludicidade. 29% dos entrevistados direcionam a influência positiva estabelecida pela ludicidade a forma mais atrativa com que as aulas são estabelecidas, 27% dos graduandos justificam a melhoria nessas aulas pela forma mais dinâmica que o recurso proporciona, 18% evidenciam a importância do uso da ludicidade por tornar os alunos protagonistas no processo de aprendizagem, e 26% destes relatam que trabalhar com o lúdico facilita no entendimento dos conceitos abstratos que tanto são criticados pelos alunos. Santos (2010), em seu estudo sobre “a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem”, reporta que “as atividades lúdicas categorizam uma forma mais prazerosa de estudar, pois os alunos podem aprender brincando, sendo assim um facilitador da aprendizagem. Para Azevedo e Neves (2009) o uso da ludicidade é de suma importância nas escolas, pois caracteriza um possibilitador de aprendizagem no espaço escolar”. Esses dados demonstram o quão satisfatório é trabalhar com a ludicidade no ensino de ciências, e que de forma processual cada professor pode ir direcionando seus alunos a novos desafios que os instiguem a descoberta de uma metodologia de ensino que o cativa sempre mais.

Quando questionamos sobre o suporte proporcionado pela universidade no contexto da ludicidade, 50% dos graduandos relataram que as aulas na universidade não os influenciaram em usar a ludicidade no ambiente escolar, pois não tiveram aulas específicas sobre o tema em questão e que apesar de ter direcionamentos nas aulas, isso não foi o suficiente para agregar os recursos lúdicos em sua formação. Os demais 50% correspondentes a nossa amostragem reportaram ter aulas sobre ludicidade e com isso passaram a perceber que as aulas facilitavam o aprendizado e as tornava mais atrativas. Guirra (2013) em seu trabalho sobre a “Ludicidade no ensino de ciências” reforça a ideia que “a importante causa para a ausência do lúdico nas aulas de ciências está associada à formação dos professores de ciências visto que estes relacionam com pouca intensidade a formação profissional e o tema em questão, não tendo um embasamento teórico que permita compreender a ludicidade como promotora de desenvolvimento humano”. Isto pôde ser comprovado através de uma pesquisa realizada pelo referido autor com 4 professores de ciências e biologia, onde apenas 1 dos profissionais dentre os 4 afirmou ter tido aulas que abordaram o tema ludicidade. Esses dados embasam a importância da ludicidade no ensino superior tendo em vista a grande necessidade de informações sobre esse assunto para que os graduandos possam utilizar essas atividades lúdicas em sua prática docente.

Quando questionados sobre qual a faixa etária é mais indicada para a utilização de recursos lúdicos, notamos que 53% dos graduandos responderam que se adequava a todas as faixas etárias, pois aproximava o assunto ao cotidiano dos alunos, e 47% destes responderam que é importante em todas as faixas etárias, mais os professores teriam que adaptar as estratégias de acordo com cada faixa etária. Reforçando a nossa ideia o trabalho realizado por Neves (2001) ressalta que “o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Desta forma podemos sugerir que cada Professor deve traçar estratégias lúdicas que facilite de forma específica a cada aluno e a cada fase de sua vida, em virtude que cada um possui experiências diferentes que poderão relacionar aos recursos utilizados pelo professor de modo particular.

No momento em que se foi questionado sobre quais tipos de atividades lúdicas os graduandos utilizam em seus estágios curriculares percebeu-se que 67% deles utilizam jogos como principal atividade lúdica e apenas 13% utilizam brincadeiras, outros 13% utilizaram

demais recursos lúdicos, e apenas 7% utilizam dinâmicas nesse processo. Segundo Vygotsky (1989), “os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. No qual possui um papel importante no processo de aprendizagem fazendo com que os alunos adquiram iniciativa e autoconfiança”. E com isso contribuindo com os nossos resultados, de maneira que o jogo se mostra um recurso fácil de confeccionar e que atrai bastante a atenção dos alunos por ser algo que podem relacionar com o seu dia-a-dia.

Questionando sobre as dificuldades enfrentadas durante os estágios curriculares na utilização de recursos lúdicos percebemos que 35% dos graduandos inferem que a maior dificuldade foi a falta de recursos, observamos que 20% não encontram dificuldade em aplicar as atividades lúdicas, outros 20% acreditam que falta tempo para a aplicação, e 25% não utilizam recursos lúdicos. Reforçando a ideia do trabalho realizado por Gomes (2009) em que relata que através de suas pesquisas pode perceber que muitos professores reconhecem os benefícios do uso da ludicidade, porém não utilizavam em sala de aula por falta de recursos.

CONCLUSÃO

Inovar, esta é a alternativa. Os futuros docentes da licenciatura em Ciências Biológicas reconhecem a importância da inserção da ludicidade no Universo escolar. Mesmo diante as limitações vivenciadas, os mesmos ousam em inserir a ludicidade em suas vivências no estágio curricular obrigatório, reportando a importância de práticas inovadoras e que facilitem o processo de ensino-aprendizagem. Contudo, faz-se necessário que os recursos sejam cada vez mais ampliados a fim de proporcionar ao Docente o conforto em suas escolhas metodológicas.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Rosa Oliveira Marins; NEVES, Cristiane. O lúdico contribuindo na formação de professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental -**Revista ARETÉ – Revista Amazônica de Ensino de Ciências**– N.3 – 2009.

CARMO, Carliane P. et al. A ludicidade na educação infantil: aprendizagem e desenvolvimento. In: EDUCERE: CONGRESSO NACIONAL DA EDUCAÇÃO, 8., 2017, Mato Grosso Do Sul. **Anais...** Mato Grosso Do Sul: UFMS, 2017. p. 12900- 12912.

GALDINO, Albaneide; GALDINO, Sirleide; BASTOS, Maria de Fátima. A Ludicidade Como Mediação Pedagógica No Contexto Da Educação De Jovens E Adultos Na Escola Municipal Marcionílio Rosa – Irecê/Ba. **Revista Discentis**, Irecê, 1ª Edição, p. 14-26, 2012.

GERHARDT, T. E.; SIQUEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. 1 ed. Editora: UFRGS, 2009, pág:120.

GOMES, Kátia Fernanda. **O Lúdico na Escola: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no Município de Araras**. 2009. 36 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)- Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2009.

GUIRRA, Ludmila Xavier. **Ludicidade no ensino de ciências: um estudo para além da diversão**. 2013. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Naturais)- Faculdade UnB Planaltina, Planaltina – DF, 2013.

KRACYK, Nora. Reflexão sobre alguns desafios do ensino médio no Brasil hoje. **Caderno de pesquisa**. Campinas. V.41, N. 144, p. 752-768, 2011.

MANHÃES, Jocileia dos Santos. **Ludicidade na educação de infância: Um olhar a partir da prática pedagógica**. 2017. 175 f. Monografia (Mestrado em estudos profissionais especializados em educação: especialização em administração das organizações educativas)-ESE Politécnico Do Porto, 2017.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**, 2001.

RAMOS, Karen Cristina, SQUIPANO; Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola**. 2013. 19 f. Artigo científico (Graduação em Pedagogia)-Faculdades Integradas Promove Unicesp, Brasília-DF, 2013.

ROSA, Sabrina Vale. **Ludicidade no ensino de Ciências**. 2015. 39 f. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

SANTOS, S. C. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem**. Monografia (curso de pós-graduação a distância). Universidade Federal de Santa Maria, 2010.

SANTOS, Weyffson H. et al. A ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de ciências e biologia: o que dizem os TCC dos egressos do curso de Ciências biológicas licenciatura da universidade federal do Rio Grande do Sul. **Pesquisa em Foco**, São Luís, vol. 21, n. 2, p. 176-194. 2016.

SEIXAS, Rita H.; CALABRÓ, Luciana; SOUSA, Diogo Onofre. A formação de professores e os desafios de ensinar Ciências. **Revista Thema**, Porto Alegre/RS, Vol. 14, N. 1, p. 289-303, 2017.

TRISTÃO, Marly B. **O lúdico na prática docente**. 2010. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)- Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FAGED/UFRGS. Porto Alegre, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: **A formação social da mente**. Martins Fontes. São Paulo, 1989.